PC WORLD VIỆT NAM
THÁNG 11.2004 SỐ 12
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

LIÊN MINH PHẢN CÔNG

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

Giá: 7000 đồng

THÁNG 11.2004 - SỐ 12

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh,
CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

2 Call of Duty: United Offensive – Liên minh phản công

5 Silent Hill 4: The room – Căn phòng quái dị

8 Transport Giant – Ông trùm của giới vận chuyển

10 Kohan II: Kings of War – Khởi lửa biên thùy

13 Fable – Thời thế tạo anh hùng

16 Shadow Hearts: Covenant – Đập tan lời nguyền

18 Crash Nitro Kart – Những vòng đua vui nhộn

ĐIỂM GAME

19 Cân não với Hoyle Puzzle Games 2005

20 Asterix & Obelix XXL – Truyền thuyết Asterix và Obelix

21 Kill.Switch – Chiến binh cô độc

22 Tiger Woods PGA Tour 2005 – Đụng độ Tiger Woods

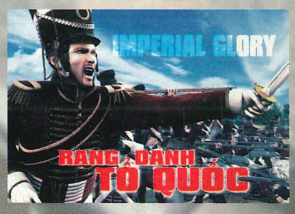
23 Pro Evolution 4 – Cuồng nhiệt bóng đá

24 Blood Will Tell – Hồi sinh võ sỹ đạo

SẮP PHÁT HÀNH

25 Children of The Nile – Những đứa con sông Nile

27 Imperial Glory – Rạng danh tổ quốc



CŨ MÀ HAY

29 Alone in The Dark: The New Nightmare – Cô độc trong bóng đêm

TRỢ GIÚP

31 Cheat code tháng 11

32 Evil Genius – Thiên tài điên

PHẦN CỨNG

34 PCI Express – Nền tảng game tương lai

SỰ KIỆN

35 Lần đầu tiên tại Việt Nam: Gameshow 2004

SÂN GAME

36 Game nhập vai trực tuyến nhiều người (MMORPG): Giá trị thật trong thế giới ảo

38 Việt Nam chơi MMORPG

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

LIÊN MINH PHẢN CÔNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Gray Matter Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	10/09/2001
ESRB	T
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 800MHz+, 256MB RAM, VGA 64MB (T&L), DirectX 9.0c, HDD 1,2GB, Windows 98SE/Me/2000/XP

DỒN DẬP, LÔI CUỐN, NHIỀU BẤT NGỜ TRONG CÁCH CHƠI – ĐÓ LÀ NHỮNG GÌ TÓM GỌN VỀ CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE, PHẦN TIẾP THEO CỦA TRÒ CHƠI HÀNH ĐỘNG HAY NHẤT TRONG NĂM 2003 – CALL OF DUTY. TUY NHIÊN, CŨNG NHƯ NHỮNG PHIÊN BẢN MỞ RỘNG KHÁC, TRÒ CHƠI VẪN CÒN THIẾU NHỮNG ĐIỂM «GÚT" KHIẾN CÁC GAMER KHÔNG THỰC SỰ HÀI LÒNG NHƯ TRONG PHẦN MỘT.

Cuộc chiến lịch sử lại tiếp diễn. Vẫn những cuộc đụng độ giữa quân Đồng Minh và phát xít Đức nhưng lần này chiến trường được "thay đổi". Call of Duty: United Offensive (CoDUO) đem đến cho người chơi những trận đánh mới không kém phần ác liệt so với phần một qua 13 màn chơi hoành tráng chia làm 3 chiến dịch lớn. Đó là những trận đối đầu căng thẳng với quân Đức trong trận chiến ở Bastogne (Bỉ), là những cuộc đột nhập "xuất quỷ nhập thần"

của đặc nhiệm SAS lên pháo đài bất khả xâm phạm ở Sicily (Ý), hay những trận đấu tăng hoành tráng ở Kursk (Liên Xô). Mỗi chiến dịch có những điểm thú vị riêng, không màn nào giống màn nào.

Ở chiến dịch đầu tiên, người chơi "ấn tượng" với những trận càn quét của quân phát xít khi kết hợp giữa bộ binh, tăng và thiết giáp. Chúng xuất hiện liên tục và tấn công dồn dập, không để bạn rảnh tay một giây phút nào cả. Việc đưa tăng và xe thiết giáp hỗ trợ cho bộ binh là

một ý tưởng mới trong phiên bản mở rộng này, nó góp phần làm cho những trận đánh trở nên ác liệt và "khó xơi" hơn. Màn hấp dẫn nhất trong chiến dịch này là những cuộc đột kích liên hoàn qua các khu nhà, giáp mặt với gần cả sư đoàn bộ binh lẫn chiến xa của quân Đức. Ý tưởng của phần chơi này khá giống với những trường đoạn trong bộ phim tài liệu nổi tiếng Band of Brothers.

Với chiến dịch thứ hai, game "tấn công" bạn bằng những ý tưởng mới lạ và độc đáo. Mở đầu là trận không chiến dữ dội trên vùng trời Hà Lan giữa không lực Anh và chiến đấu cơ của Đức. Lần đầu tiên trong dòng game Call of Duty (COD), người chơi được "nếm mùi" thế nào là một trận không chiến: bầu trời rung chuyển bởi những loạt đạn phòng không nã liên tục, hàng chục chiến đấu cơ của quân phát xít gào thét, đua nhau xông vào các pháo đài bay B29 chậm chạp, lờ đờ của quân Đồng Minh. Khung cảnh của trận không chiến này thể hiện được sự hỗn loạn và hoành tráng, khiến người chơi vô cùng thích thú. Chưa dừng ở đây, màn chơi kết thúc chiến dịch còn cuốn hút bạn thông qua trận đánh vào pháo đài kiên cố của phát xít Ý ở Sicily. Nếu yêu thích điện ảnh, nhất là những phim làm về chiến tranh, chỉ cần nhìn thoáng qua khung cảnh màn này bạn có thể đoán ra được trò chơi đang "mô tả" lại bộ phim kinh điển - "Đại pháo thành Navarone" (Guns of Navarone). Chỉ có một điểm khác biệt giữa phim và game là khi kết thúc màn, một lần nữa bạn phải giáp mặt với một trận chiến "bất ngờ" khác, đó là thủy chiến. Có thể nói, phần chiến dịch thứ hai này chứa đựng nhiều bất ngờ và thú vị nhất trong bản mở rộng.

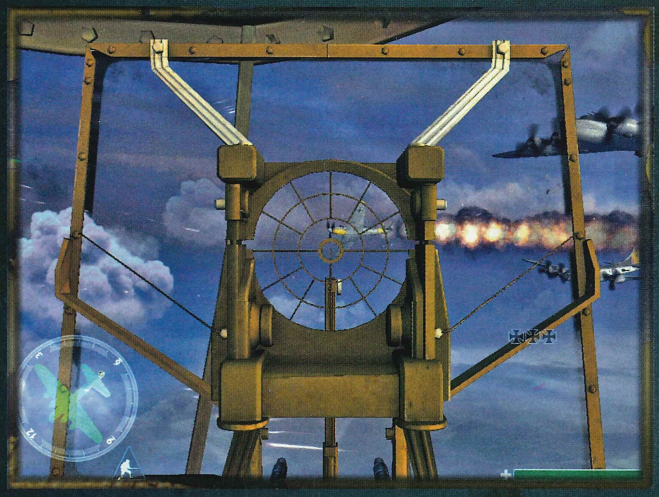
Và cuối cùng, những trận đánh hoành tráng, khốc liệt của chiến trường Xô Viết một lần nữa được tái hiện. Quân Đức tấn công dồn dập và xuất hiện liên tục, nhiều hơn cả số lượng có trong chiến dịch đầu mà người chơi gặp phải. Điểm "bốc" nhất trong chiến dịch này là màn đấu tăng ở Kursk với gần cả chục xe tăng xuất hiện cùng lúc, còn ác liệt nhất và cũng là khó nhất trong tất cả các màn là trận đánh cuối ở ga xe lửa, bạn hầu như bị... "ép bẹp dí", không thể phản công lại được.

PHIÊN BẢN MỞ RỘNG ĐÁNG GIÁ

Về tổng thể, cả ba phần chiến dịch đều hoàn toàn xuất sắc, thể hiện được độ dồn dập, lôi cuốn với những trận đánh hoành tráng, đầy kịch tính. Điểm mạnh của phần mở rộng này là các màn có độ dài rất lớn, gần gấp đôi so với phần đầu. Quân Đức xuất hiện nhiều và liên tục với sự yểm trợ của tăng, xe thiết giáp (một điểm hay là nếu bạn cứ ngồi một chỗ thì lính của kẻ thù sẽ xuất hiện liên tục, bạn phải tấn công để phá vỡ tình trạng này). Nhiều loại vũ khí mới xuất hiện trong game gây ấn tượng mạnh cho người chơi như khẩu Degtyarev - Pekhotny 28 "chuyên trị" bộ binh với những phát bắn cực mạnh, Sten Mk IIs gắn hãm thanh "bắn" rất "đã" tay, lựu đạn khói, Bazooka mới... Nhưng độc đáo nhất vẫn là súng phun lửa Flammenwerfer 35 với "hỏa lực" trông rất đẹp mắt. Riêng các loại vũ khí cũ của phần đầu được "tút" lại bắn trông "nét" hơn hẳn. Bên cạnh đó, việc đưa vào những cách thức chơi mới như ngồi máy bay chiến đấu, bắn tàu, gọi pháo binh yểm trợ, sử dụng các thiết bị cơ giới... đã đẩy sự hấp dẫn của các màn chơi lên một mức cao hơn.

Chỉ tiếc là với số lượng màn chơi quá ít (bằng phân nửa phần đầu), người chơi cảm thấy "hụt hẫng" khi hoàn tất game trong thời gian chóng vánh (khoảng 10 giờ chơi). Hơn nữa, độ thách thức của trò chơi theo đánh giá riêng là không cao, dù trò chơi "cố gắng" tạo ra độ khó bằng cách "ép" người chơi đi theo kịch bản (bạn sẽ nhận ra điều này ở ngay màn đầu tiên đánh nhau trong rừng: chỉ cần đi chệch hướng, việc nhấn nút Quick Load là điều xảy ra thường xuyên). Ở chế độ khó nhất (Veteran), người chơi chỉ gặp khó khăn duy nhất là kiếm máu, vì chế độ này không xuất hiện các túi cứu thương như ở những cấp thấp hơn. Còn những thử thách trong các màn xuyên suốt từ đầu tới cuối hầu như chỉ có màn ga xe lửa đề cập ở trên là thật sự khó. Chính những điểm "gút" này đã làm cho "bức tranh" CoDUO chưa thật sự hoàn hảo nếu xét về mặt chi tiết.

Phần hình ảnh và hiệu ứng thể hiện trong phiên bản



mở rộng này được đánh giá cao hơn phần đầu. Vẫn dựa trên nền tảng của "lão già" Quake III, nhưng Gray Matter Studios, nơi được Infinity Ward tín nhiệm giao cho thực hiện trò chơi (có lẽ Infinity đang tập trung nhân lực cho COD 2 chăng?) đã nâng cấp và chỉnh lại bộ engine trên. Kết quả là bạn có được những hình ảnh không chê vào đâu được. Các chiến đấu cơ bị bốc cháy, nổ tung hay các tia nắng chói lọi lọt qua những ô cửa trên máy bay trông y như cảnh "test" trong chương trình 3DMark vậy. Nói tóm lại, để thưởng thức được vẻ đẹp của CoDUO, người chơi không cần phải "trả giá đắt" như các game bắn súng hiện nay thường yêu cầu.

CUỘC CHIẾN «ONLINE"

Nối tiếp thành công của phần chơi đơn với những ý tưởng mới độc đáo, CoDUO đã mạnh dạn bổ sung thêm vào phần chơi mạng những mục mới và kết quả người chơi buộc phải thốt lên "Tuyệt vời!". Đó là 11 màn chơi mạng mới toanh và vô cùng rộng lớn, thêm 3 chế độ chơi mới: Domination (chiếm và giữ điểm), Capture the Flag (cướp cờ), và Base Assault (tìm kiếm và tiêu diệt căn cứ đối phương). Nhưng quan trọng nhất là việc người chơi được điều khiển thỏa thích các loại xe (tăng, jeep) và pháo mà trong phần chơi đơn hầu như ít có. Thật thú vị biết bao khi bạn "cưỡi" lên một chiếc Sherman đọ sức cùng người bạn trong chiếc Panzer, và một kẻ thứ ba nào đó leo lên khẩu pháo chống tăng "rình rập" những con mồi xấu số! Điều mà tôi thích nhất trong phần chơi mạng là có thêm hệ thống tính điểm nâng cấp rất thú vị: khi bạn tiêu diệt đủ số lượng kẻ thù theo yêu cầu, trò chơi sẽ lên "lon" cho bạn và với mỗi lần như thế bạn sẽ được mang thêm nhiều cơ số đạn, lựu đạn và hấp dẫn nhất là gọi pháo binh "dập" tọa độ! Những cảm giác hấp dẫn đó chỉ có phần chơi mạng trong CoDUO mới có thể đáp ứng được. Không có gì ngạc nhiên khi đa phần trong các trò bắn súng trên mạng, COD trước đây cùng với dòng game Battlefield luôn luôn chiếm ưu thế. Hiện nay với những tính năng mới hấp dẫn, CoDUO có thể sẽ trở thành điểm "nóng" của những trận đọ súng online chăng? Hãy chờ xem.

LỜI KẾT

Thiếu sót của những điểm "gút" thật sự làm cho các gamer chưa thỏa mãn lắm với trò chơi, nhưng với những gì thể hiện trong game, CoDUO có thể tự hào là một trong số ít những phiên bản mở rộng được thực hiện thành công nhất hiện nay. Nếu bạn là một người đam mê dòng game bắn súng Thế Chiến Thứ Hai thì nhất định không thể bỏ qua Call of Duty và phiên bản mở rộng rất xuất sắc của nó.

HỒNG ÂN

Căn Phòng Quái Dị

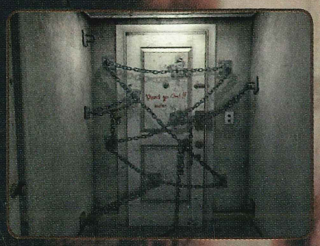
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

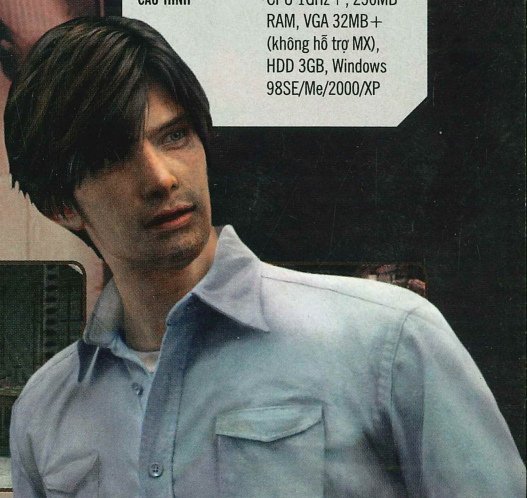
Đã lâu lắm rồi thị trường game mới có sự sôi động trở lại như hiện nay. Nổi đình nổi đám nhất là sự trở lại của Doom 3 sau hơn 10 năm vắng bóng trên đấu trường. Sau phát súng khai hoả ấy, các nhà sản xuất cũng lần lượt tung ra các con át chủ bài của mình: The Sims 2 của Maxis, Rome Total War của Activision hay Evil Genius của VU Games hứa hẹn đem lại cho ngành công nghiệp game một vụ mùa bội thu. Riêng đối với những ai yêu thích thể loại game kinh dị thì chắc chắn sẽ không thể bỏ qua Silent Hill 4 vừa được Konami chuyển từ hệ máy PS2 sang PC, đặc biệt là sau khi bị "hớp hồn" bởi những đoạn phim giới thiệu (trailer) được nhà sản xuất tung rộng rãi trên mạng. Các fan hâm mộ hy vọng rằng qua phiên bản mới này SH4 sẽ có được những thay đổi đáng kể và có vẻ như SH4 đã phần nào đạt được nhiều hơn những gì nhà sản xuất mong đợi.

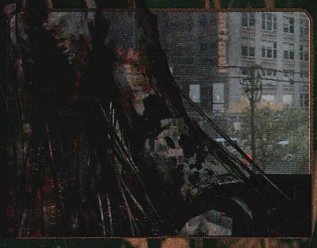
CĂN PHÒNG ĐỊNH MỆNH

Một thay đổi rõ ràng của SH4 là game đang từng bước đi ngược lại với truyền thống của loạt game Silent Hill! Trước đây, cốt truyện của SH chỉ được gói gọn trong một địa điểm duy nhất là Silent Hill, thị trấn luôn bị bao phủ bởi làn sương mù dày đặc ẩn chứa những bí mật khủng khiếp nhất. Còn hiện tại, dường như hãng Konami đang có xu hướng mở rộng SH thành tựa của một xêri game kinh dị sau khi tung ra liên tiếp hai phiên bản SH với cốt truyện diễn ra không phải chỉ tại thị trấn Silent Hill huyền hoặc trên. Chắc các bạn còn nhớ cơn ác mộng đến với Heather của Silent Hill 3 lần đầu tiên là ở trong một siêu thị, còn bây giờ với SH4 là tại thành phố South Ashfield. Câu

SILENT HILL 4: THE ROOM	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami
THỂ LOẠI	Hành động, phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	09/09/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	4 CD / 1 DVD
CẤU HÌNH	CPU 1GHz+, 256MB RAM, VGA 32MB+ (không hỗ trợ MX), HDD 3GB, Windows 98SE/Me/2000/XP







chuyện xảy ra cách đây 5 năm khi chàng thanh niên tên Henry Townshend dọn đến căn phòng 302 trong một khu chung cư sầm uất của thành phố South Asfield. Căn phòng khá lý tưởng cho một cuộc sống độc thân với đầy đủ tiện nghi và có một khung cửa sổ nhìn ra đường phố nhộn nhịp. Nhưng rồi cuộc sống của Henry đột nhiên bị đảo lộn hoàn toàn. Điện thoại mất liên lạc, ti vi không thể bắt đài, cánh cửa chính căn phòng đã bị khoá bởi một sợi dây xích, thứ vốn chỉ có thể bị khóa bởi người ở bên trong... Bản thân Henry cũng phải đối mặt với những sự kiện kỳ lạ: hàng loạt những cơn ác mộng ghê rợn, ma quái đến rồi đi trong chớp mắt. Còn ai khác đang ở trong căn phòng này? Không ai có thể trả lời câu hỏi này bởi Henry đã bị cắt đứt hoàn toàn với thế giới bên ngoài. Cho đến khi đột nhiên bên trong phòng tắm của căn hộ 302 xuất hiện một lỗ hổng khá lớn và có vẻ như là lối thoát duy nhất dành cho Henry. Thế nhưng thật sự cuộc đi tìm lối thoát ra khỏi căn phòng bí ẩn 302 lại là một hành trình nguy hiểm và khủng khiếp hơn những gì Henry có thể tưởng tượng.

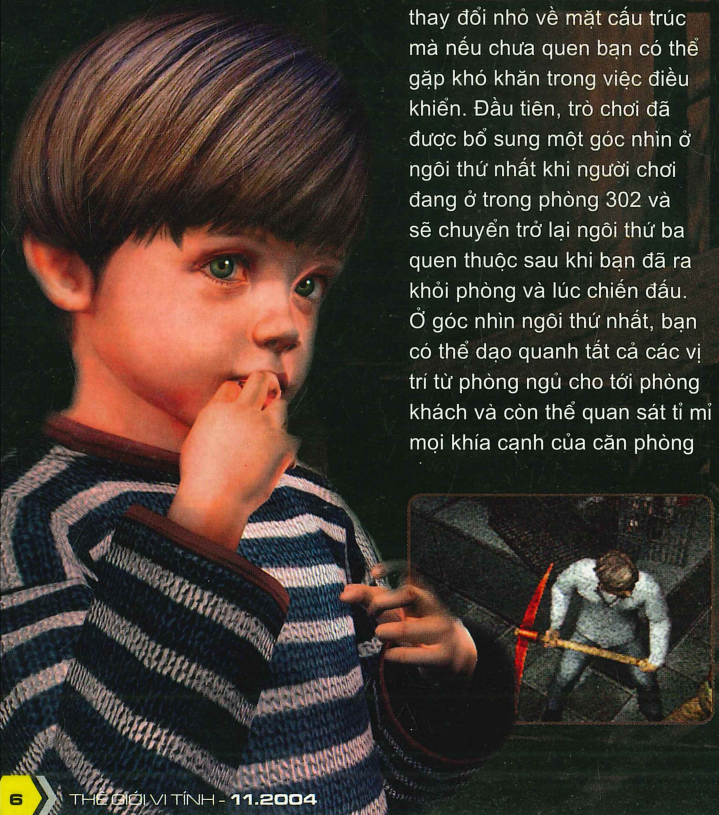
THAY ĐỔI ĐÔI NÉT VỀ CẤU TRÚC

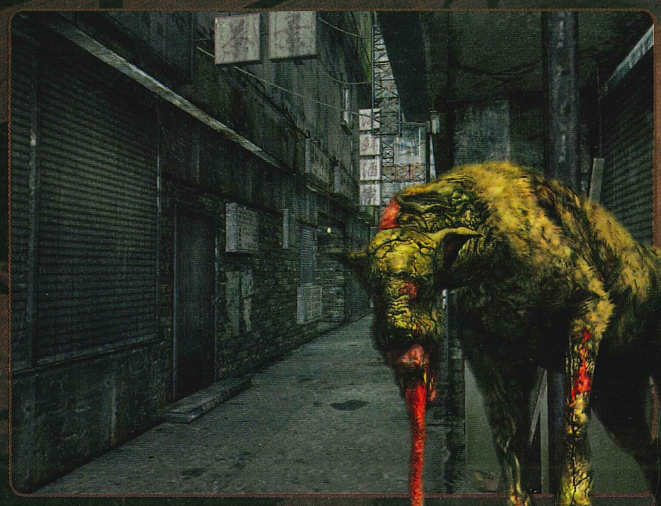
Đến với phiên bản mới lần này người chơi có thể sẽ khá bỡ ngỡ vì SH4 có một số thay đổi nhỏ về mặt cấu trúc mà nếu chưa quen bạn có thể gặp khó khăn trong việc điều khiển. Đầu tiên, trò chơi đã được bổ sung một góc nhìn ở ngôi thứ nhất khi người chơi đang ở trong phòng 302 và sẽ chuyển trở lại ngôi thứ ba quen thuộc sau khi bạn đã ra khỏi phòng và lúc chiến đấu. Ở góc nhìn ngôi thứ nhất, bạn có thể dạo quanh tất cả các vị trí từ phòng ngủ cho tới phòng khách và còn thể quan sát tỉ mỉ mọi khía cạnh của căn phòng để tìm ra những manh mối, có khi là mẩu giấy nhỏ, có khi là một bản tin radio... giống như khi bạn đang chơi một trò chơi phiêu lưu thực thụ vậy.

Một cách ngẫu nhiên, căn phòng 302 chính là nơi bạn sẽ qua lại nhiều nhất trong suốt cuộc hành trình, nó là vị trí của những manh mối và quan trọng hơn là vị trí để lưu game duy nhất trong toàn bộ trò chơi (người chơi không còn được phép save và load nhanh như trước đây nữa). Buồng tắm là vị trí quan trọng nhất trong phòng 302 vì tại nơi này có sự xuất hiện lỗ hổng để bước vào những thế giới khác, mỗi thế giới là một màn của trò chơi và sau khi đã hoàn tất một màn, căn phòng 302 lại có những thay đổi đáng kể mà nếu không có góc nhìn ngôi thứ nhất sẽ không thể phát hiện được. Đồng thời SH4 cũng giản lược luôn chức năng tạm dừng trò chơi để vào "kho" uống thuốc "bơm máu" hay đổi vũ khí... Tất cả thao tác trên đều được thực hiện trong thời gian thực, nghĩa là bạn phải vừa chiến đấu vừa sử dụng bình máu, kết hợp đồ vật... Tôi dám chắc là mọi chuyện không dễ dàng gì đâu và bạn phải chạy đua với thời gian nếu không muốn bị những con ma háu đói bao vây.

GAMEPLAY

Bạn đã xem qua trailer của SH4 chưa? Bất kể bạn gật hay lắc thì các bạn cũng sẽ đồng ý với tôi là sự kinh dị của loạt game Silent Hill tăng tiến theo từng phiên bản và là một trò chơi không dành cho người yếu tim. Thấy rõ nhất là game ngày càng có nhiều thay đổi về các loại quái vật xuất hiện trong trò chơi. Nếu như với SH1 người chơi chỉ bắt gặp những con quái vật nhỏ thó và xấu xí (một phần cũng do đồ họa thời điểm đó chưa cao) thì càng





về sau chúng càng to lớn và hung hăng. Bằng cái nhìn chủ quan tôi cho rằng SH đang có những ảnh hưởng từ người anh em Resident Evil của Capcom khi trong SH4, nhà sản xuất cho thêm vào những thây ma biết bay. Rất ghê rợn! Những con ma này thật sự là một trở ngại lớn cho những ai chưa quen với thể loại game kinh dị, chúng sẵn sàng lăn xả vào bạn bất cứ khi nào, trong khi lượng đạn dược trong game vô cùng ít ỏi. Đáng sợ hơn nữa là những con ma này bất tử! Bạn có thể bắn chúng nhưng bao giờ chúng cũng có thể gượng dậy và vồ lấy bạn nếu bạn đến quá gần. Bỏ chạy vào lúc đó là sáng kiến hay nhất nếu bạn không muốn phí đạn.

Tuy nhiên, đôi khi bỏ chạy lại không phải là một ý hay nếu bạn đang đi theo để bảo vệ ai đó hoặc không thể chạy thoát khỏi lũ quái vật hay có nhiều lý do buộc bạn phải đối đầu thì lúc đó chiến đấu như thế nào mới là việc quan trọng. Vẫn như truyền thống của loạt game Silent Hill, bạn được phép chọn loại vũ khí tấn công trực tiếp gồm gậy đánh gôn, ống nước và các loại súng. Một lưu ý nhỏ là gần như số lượng vũ khí trong SH4 đã được hạn chế một cách tối đa do giới hạn của ngăn chứa đồ. Đây là một sáng kiến rất hay và giống với thực tế. Số lượng đồ vật có thể mang tối đa trong SH4 bây giờ đã được rút gọn xuống còn 10 món kể cả vũ khí. Do đó bạn phải chọn lựa thật cẩn thận thứ để mang theo, còn lại bạn có thể cất chúng trong rương chờ dịp sử dụng. Trở lại với cách chiến đấu trong SH4, bạn chỉ đơn giản là sử dụng phím Action kết hợp với các phím di chuyển là có thể tấn công dễ dàng nhưng phải chú ý đến khoảng cách giữa bạn và kẻ địch. Một vòng tròn nhỏ kế bên cột máu cho bạn biết lực bạn đã ra đòn. Dù sao bạn cũng nên hạn chế những trận đụng độ nhỏ, luôn tiết kiệm cho đến khi bạn đấu với "trùm".

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

SH4 có thay đổi gì mới trong kỹ thuật đồ họa? Có thể khoảng thời gian một năm sau khi SH3 ra mắt chưa đủ để SH4 có những nét đột phá so với phiên bản cũ nên trong game bạn "gặp lại" nhiều mô hình nhân vật từ SH3 như gã cảnh sát giống hệt thám tử

Douglas hay ngay cả nhân vật chính Henry cũng có những nét tương đồng với nhân vật Vincent! Vẫn theo cấu hình cũ, SH4 không hỗ trợ dòng card Geforce MX thông dụng mà tối thiểu phải là Geforce 3 mới có thể chiêm ngưỡng được những hiệu ứng ánh sáng, đổ bóng như thật và làn sương mù huyền ảo của SH4. Tuy game mắc một số khuyết điểm buồn cười như dáng chạy "lạch bạch" của Henry nhưng nhìn tổng thể, hiệu ứng đồ họa xuất sắc đã lấn lướt những lỗi nho nhỏ như vậy.

Phần âm thanh của SH4 mới là điều đáng cho chúng ta quan tâm, game có một sự cách tân trong âm thanh và tiếng động. Bao trùm trò chơi là một không gian âm thanh rợn người với những tiếng ma quái của quái vật, của một khu rừng vào buổi tối hoặc những tiếng gào kinh dị... bất cứ lúc nào cũng có thể làm bạn sởn tóc gáy vì... hết hồn! Do có bộ loa hỗ trợ hiệu ứng Dolby Surround, tôi đã được một phen hết vía vì dám "chơi dại" thử Silent Hill trong lúc đèn đóm xung quanh tối thui và bị "hù" đến thót tim khi tới đoạn phim

Eileen (một nhân vật trong game) xuất hiện!

LỜI CUỐI

Một năm rưỡi đã trôi qua và Silent Hill 4 vẫn chưa có dấu hiệu ngừng phát triển, gần như song song với Resident Evil, Silent Hill được biết đến như một trò chơi có thể gây cho người ta cái cảm giác vừa sợ vừa kích thích. Với cốt truyện hồi hộp, gợi sự tò mò, đồ họa lôi cuốn và âm thanh chất lượng cao, loạt game SH không ngừng được phát triển rộng trên nhiều hệ máy và chắc chắn trong tương lai sẽ vẫn đứng đầu trong top ten những game kinh dị hay nhất. Hãy chọn "lá bài" SH4 trong một rừng các con át đang được tung ra như mưa của các nhà sản xuất vì nó hoàn toàn xứng đáng - dĩ nhiên nếu bạn có card đồ họa tốt kham nổi trò chơi này.

ĐỨC QUANG

Xbox System

Xbox:
- Xbox Console
- 1 Controller
- MediaPlay: mp3, mp4 DVD, VCD, Divx..
- Emu: Ps1, Gba, Nes, Snes, N64...
- DVD Playback Kit
- 2 game tự chọn

Xbox Halo:
- Xbox Green Console
- 2 Controller
- MediaPlay: mp3, mp4 DVD, VCD, Divx..
- Emu: Ps1, Gba, Nes, Snes, N64...
- Tai không dây + FM
- 2 game tự chọn

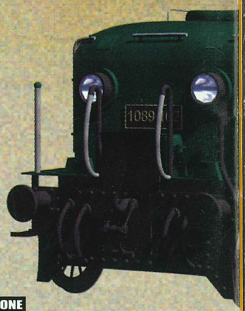
Xbox Crystal:
- Xbox Crystal Console
- 2 Controller
- MediaPlay: mp3, mp4 DVD, VCD, Divx..
- Emu: Ps1, Gba, Nes, Snes, N64...
- Tai không dây + FM
- 2 game tự chọn

Wireless Controller
Magic Box for PS2 Controller
YPbPr Power Box
Boss Gun
XGA Box
Memory Card

PS-2 System

Sony-PS2
PS2-Winter
PS2-MidBlack
Wireless Controller
Pro Racing Wheel
Network Adapter &HDD Control
PS2-Sakura
PS2-Silver
PS2-Aqua
Cheats Game
Super Stand
Eye Toy

VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
1. Chi nhánh: Xsoft - 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
2. Cửa hàng 274 Kim Mã HN
Tel: 04.8460295
UnlimitedEntertainment



ÔNG TRÙM CỦA GIỚI VẬN CHUYỂN?

Nếu là fan của dòng game mô phỏng xây dựng, thì hẳn bạn cũng không xa lạ gì hay ít nhiều cũng đã nghe nói đến cái tên Jowood qua các game mô phỏng kinh doanh trong serie "Giant" nổi tiếng như Hotel Giant, Industry Giant I và II, hay các game thuộc khác như Far West, The Nations I và II, Neighbour from Hell I và II... Và nay, gia đình game "Giant" lại có thêm một thành viên mới, đó là Transport Giant.

VẬN CHUYỂN = LỢI NHUẬN KHỔNG LỒ

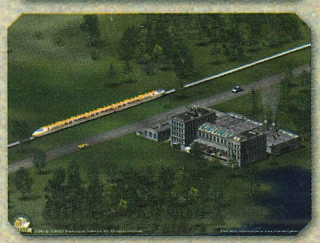
Vào những năm 1850, thời đại khởi đầu của những chuyển hướng mới, những nhà máy, khu công nhgiệp, thành phố bắt đầu xuất hiện với một tốc độ chóng mặt, cho nên việc vận chuyển trở thành nhu cầu thiết yếu. Và bạn, trong vai trò giám đốc của một công ty vận chuyển, với tầm nhìn rộng lớn về tương lai của ngành vận tải, bạn sẽ xây dựng, tạo nên một hệ thống vận chuyển rộng lớn, cạnh tranh với các đối thủ khác để mục đích cuối cùng là trở thành một "Giant" (trùm) của ngành vận chuyển.

Trò chơi đưa bạn xuyên suốt các thời kỳ của thế giới, từ lúc xe ngựa còn là phương tiện vận chuyển, đi lại duy nhất, rồi đến khi ra đời những đầu máy xe lửa chạy bằng hơi nước đầu tiên, sau đó là sự xuất hiện của khinh khí cầu, tàu thủy, máy bay... để rồi cuối cùng là những chiếc Boeing khổng lồ, những chiếc xe điện với vận tốc chóng mặt. Với hơn 130 loại phương tiện vận chuyển (xe lửa, xe tải, tàu thủy, máy bay, xe ngựa...), trò chơi mang đến cho bạn một cái nhìn tổng quát về lịch sử của ngành giao thông vận tải và những thời kỳ đã qua với những biến đổi rõ rệt của các nhà máy, hàng hóa. Bạn sẽ phải ngạc nhiên vì sự phong phú và khá thực tế (chỉ khá thôi nhé vì đây không phải là một chương trình lịch sử) mà Jowood đã tạo cho trò chơi.

GAMEPLAY = KHÓ KHĂN BƯỚC ĐẦU

Mới bước vào trò chơi, mọi chuyện đều trở nên suôn sẻ cho đến khi bạn bắt đầu tạo ra những lịch trình vận chuyển, mọi thứ sẽ bắt đầu rối tung rối mù lên và bạn không biết phải làm như thế nào (game không có phần Tutorial như các game kinh doanh khác; và cũng như phần lớn các game của Jowood, game cũng không có cả Readme hay một tài liệu nào kèm theo cả). Tuy nhiên, khi bạn đã nắm bắt được cách chơi thì mọi việc sẽ trở nên trơn tru hơn.

Transport Giant có 2 phần chơi, đó là Endless game và Campaign. Ở phần Endless game, bạn sẽ chọn một thành phố nào đó, chọn thời kỳ và số đối thủ rồi bắt tay vào xây



TRANSPORT GIANT	
PHÁT HÀNH	Jowood Productions
SẢN XUẤT	Jowood Productions
THỂ LOẠI	Mô phỏng xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	09/2003
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 500MHz+, RAM 64MB+, VGA 32MB+, Windows 98 SE/2000/Me/XP

SƠ NÉT VỀ VIỆC KINH DOANH

Nếu bạn thường xuyên giao hàng hóa đến các nhà máy hay nhận sản phẩm từ đó thì nhà máy sẽ phát triển hơn và gia tăng số lượng sản phẩm. Bên cạnh đó, nhà máy sẽ phải đóng cửa nếu không có nguồn nguyên liệu được chuyển đến hay không tiêu thụ được sản phẩm (không có ai nhận hàng).

Phụ thuộc vào độ khó mà việc buôn bán, vận chuyển sẽ xảy ra khác nhau. Trong cấp độ dễ, bạn có thể vận chuyển hàng hóa liên tục không ngừng và luôn kiếm được tiền. Tuy nhiên, trong cấp độ khó thì chuyện đó không còn xảy ra nữa, bạn sẽ phải để mắt đến số lượng hàng hóa đang có nhu cầu. Nếu bạn giao hàng nhiều hơn yêu cầu, tiền công vận chuyển sẽ giảm xuống thê thảm. Và còn tệ hơn nữa nếu bạn vận chuyển quá nhiều nguyên liệu thô đến nhà máy, người mua hàng sẽ nói: "Được thôi, chúng tôi sẽ mua nguyên liệu, nhưng chúng tôi không trả phí vận chuyển đâu".

Cũng như thực tế, không có một loại phương tiện vận chuyển nào hoạt động mãi mãi. Vì thế, một nhà kinh doanh khôn ngoan sẽ chuẩn bị việc sửa chữa cho phương tiện của họ. Thế nhưng không phải tất cả các phương tiện vận chuyển đều có những yêu cầu về bảo trì giống nhau, và đương nhiên là cái giá của nó cũng khác xa nhau. Do đó, bạn phải thường xuyên tính toán xem loại phương tiện vận chuyển nào phù hợp với mục đích của bạn nhất. Có thể nói, việc thay đổi tất cả phương tiện vận chuyển cũ bằng những cái mới hiện đại hơn không phải luôn luôn là chính sách tốt.

Và cuối cùng, bạn đừng nên trông mong việc thu lợi nhuận khổng lồ từ những chuyến chở khách và thư từ, vì thực sự lợi nhuận là rất ít. Bạn nên thường xuyên chuyên chở hàng hóa, nguyên liệu thô thì mới kiếm được nhiều tiền, việc này rất quan trọng trong những màn bắt bạn phải nối các thành phố lại với nhau.

dựng những gì bạn muốn, phần này không có giới hạn thời gian, cũng không có mục đích cần phải đạt được nên đôi khi cũng khá buồn tẻ. Còn về phần Campaign, đây là phần khá hay và cũng khá khó, đến nỗi nhiều lúc bạn tưởng như mình bị kẹt mãi ở một màn nào đó . Mới vào Campaign, bạn sẽ được lựa chọn giữa nước Mỹ (dễ) và cả châu Âu (khó), sau đó bạn sẽ lại được chọn các cấp độ khác nhau. Mục tiêu cần thực hiện của game cũng rất phong phú, đa dạng (và khó nữa) như vận chuyển vật liệu đến các công trình xây dựng, nối thành phố với nhau bằng xe lửa, vận chuyển hàng hóa... tất cả đều có thời hạn nhất định (đó chính là vấn đề lớn nhất), do đó bạn phải quyết định và xây dựng càng nhanh càng tốt. Theo cá nhân tôi, phần nối các thành phố là khó nhất vì tiền thường rất ít, mà số thành phố lại nhiều, không thể cứ chờ tiền "bò" vào túi được.

ƯU VÀ KHUYẾT ĐIỂM

Giao diện của trò này hơi phức tạp và không có các chỉ dẫn cần thiết cho người mới chơi. Trong khi đó thì nhìn chung đồ họa 2D của game là rất khá, hình vẽ đẹp và giống thật, tuy nhiên khi phóng to hết cỡ thì hình hơi nhòe và không còn rõ nữa. Hơn nữa, đây cũng là một trong số ít nhưng trò mới ra sau này mà lại đòi hỏi một cấu hình thấp như vậy, điều này thích hợp với các gamer Việt Nam. Tuy nhiên, game thật sự vẫn chưa thực lắm, nó có các vụ kẹt xe, phải chờ theo hàng dọc nhưng xe lửa lại đi thoải mái mà chẳng sợ đụng nhau, cũng chẳng phải né tàu gì hết (dở hơn Transport Tycoon nhiều). Âm thanh trong game khá thực, tuy nhiên phần âm nhạc lại "chán phèo": chỉ làm người chơi buồn ngủ mà thôi.

Nói chung, Transport Giant là một game khá với nội dung hay, đồ họa không đến nỗi nào chỉ trừ vài khuyết điểm không nhỏ. Đối với những fan của các game hành động thì đây không phải là một lựa chọn thích hợp, tuy nhiên việc rời bỏ khẩu súng để quay đầu vào kinh doanh sẽ làm bạn cảm thấy dễ chịu hơn và làm giảm các áp lực của bạn lại.

NGUYỄN VIỆT KHOA
nvk0311@yahoo.com

GAME BOY ADVANCE SP Máy chơi game bỏ túi được ưa chuộng nhất thế giới

- Kiểu dáng nhỏ gọn chắc chắn
- Pin sạc Li-ion thời gian sử dụng từ 10-18h
- Bộ vi xử lý RISC 32 bit mạnh mẽ
- Đèn chiếu sáng thiết kế sẵn
- Các vỏ mẫu thời trang ấn tượng
- Tương thích với tất cả các game GBC, GBA, NES..
- Rất nhiều phụ kiện với tính năng độc đáo..

XgFlash - Play GBA your way!

- Ghi file game để chạy trên GBA
- Lưu trực tiếp các save game
- Chơi mp3, movie, xem ảnh, e-book..
- Chạy phần mềm với HĐH Pogo System
- Tương thích với GBA và GBA Sp

Movie Player AV Adapter Game Hunter Hand Grip 4-Player Link Memory Card GBA Light TV Tuner for GBA Sp Solar Charger for GBA Sp Digital Camera for GBA Sp Winding Charger for GBA Sp

VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
1. Chi nhánh: Xsoft - 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
2. Cửa hàng 274 Kim Mã HN
Tel: 04.8460295
UnlimitedEntertainment

KOHAN II
KINGS OF WAR

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

KHÓI LỬA BIÊN THÙY

Nhìn bề ngoài, Kohan II: Kings of War (K2) trông có vẻ rất tầm thường, tầm thường từ đồ họa cho tới cách chơi, thế nhưng một khi đã "vào cuộc", bạn sẽ mau chóng bị "cuốn hút" lúc nào không hay. Đó cũng chính là phong cách rất đặc trưng không lẫn vào đâu được của dòng game Kohan.

Câu chuyện trong K2 lấy bối cảnh tiếp nối phần đầu. Sau cuộc xung đột vĩ đại, Naava Daishan được lệnh truy sát những kẻ sống sót của dân tộc Ceyah. Dưới sự dẫn dắt của Sebak, người Ceyah tìm đường trốn chạy và để phục thù, họ đã cầu khẩn đến vị thần bóng đêm, người che chở cho dân tộc mình. Vị chúa tể bóng đêm đã ra tay. Hòa bình của vùng đất Khaldun xinh đẹp bị đe dọa. Để tiêu diệt mối hiểm họa, chỉ có một cách duy nhất: liên kết các dân tộc lại với nhau. Và nhiệm vụ này không dễ chút nào khi giữa họ luôn có những cuộc xung đột dai dẳng, triền miên. Trách nhiệm "hàn gắn" các dân tộc được giao cho Naava và Jonas Teramun – một người anh hùng bị mất hết ký ức của quá khứ. Cả hai chỉ được thành công, không được thất bại...

KOHAN II: KINGS OF WAR

PHÁT HÀNH	Global Star Software
PHÁT TRIỂN	TimeGate Studios
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	09/20/2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	P4 1.5GHz hay tương đương, 256MB RAM, VGA 64MB tương thích DirectX 9.0b, HDD 700 MB, Windows 98/2000/ME/XP

CÁCH CHƠI NHẸ NHÀNG VÀ ĐƠN GIẢN

Không thể phủ nhận ở cái nhìn ban đầu, K2 trông có vẻ "ngô nghê" với cách chơi cũng như đồ họa giống như các game cách đây hai, ba năm. Có lẽ chính vì vậy mà đa số các gamer khi tiếp xúc đã bị "dội" ngay từ cái nhìn đầu tiên! Thật ra nếu bạn kiên nhẫn một tí, K2 là một game dễ chơi và có sức hấp dẫn "kỳ lạ", rất khó tả. Cách chơi của game vô cùng đơn giản, nó lược bỏ mọi quản lý vi mô của người chơi, thay vào đó bạn chỉ việc giám sát tổng thể mọi việc. Chẳng hạn với phần kinh tế, trò chơi có tất cả năm loại tài nguyên: vàng, gỗ, đá, sắt và tinh thể. Để khai thác chúng bạn chỉ việc xây các công trình hay mỏ tương ứng mà không cần phải tạo các con "phu" và điều phối chúng tới các mỏ đó. Các công trình này sẽ tự động đem lại cho bạn số lượng tài nguyên phù hợp với khả năng của chúng. Bên cạnh đó, bạn có thể "kiếm thêm" tài nguyên bằng cách tấn công hang động nơi các loại quái vật cư ngụ, phần thưởng có thể là một mỏ vàng hoặc công trình chứa các quân đặc biệt (về điểm này thì game khá giống với phong cách của Seven Kingdoms ngày xưa). Nhìn chung trong các loại tài nguyên thì vàng được dùng nhiều nhất, từ xây nhà mua quân cho tới nâng cấp các công trình, tính năng... Cho nên có thể hiểu vì sao mà trong mỗi nâng cấp công trình luôn luôn có lựa chọn tăng chỉ số vàng lên. Phần kinh tế của trò chơi chỉ có vậy, đơn giản không cần quản lý chi li, chỉ cần bạn cân nhắc kỹ, đừng "vung tay quá trán"!

Xây dựng các công trình trong trò chơi cũng là một phần nhẹ nhàng không kém: chỉ việc chọn công trình, phần còn lại máy sẽ tự đảm nhận, thay vì phải ra lệnh cho "phu" thực hiện và chọn vị trí công trình như các game cùng loại thường làm. Chỉ duy nhất một công trình xây dựng hơi khác... người một chút, đó là tòa nhà chính của người chơi. Bạn phải chọn một nơi có sẵn nền tảng (game gọi là settlement spot) để xây dựng căn cứ "đầu não" hay các căn cứ phụ (tương tự như cách xây nhà chính trong Age of Mythology vậy). Đây là một chiêu mà K2 cố tình làm "khó" người chơi nhằm mục đích giới hạn việc xây dựng tràn lan, buộc người chơi phải tập trung phát triển một chỗ trước khi mở rộng sang nơi khác. Ngoài ra, điểm khác của K2 so với phần đầu trong xây dựng là bạn có thể xây bất kỳ công trình nào ngoài phạm vi "đường biên giới" mà không cần phải xây bên trong vành đai giới hạn này, chẳng hạn như mỏ vàng, đá... Trong khi đó ở phiên bản đầu khi xây chúng, bạn phải kèm theo các căn cứ phụ hay pháo đài. Nếu chưa chơi qua phần một, có lẽ bạn sẽ ngộ nhận hình thức "đường biên giới" (supply zone) của K2 giống với Rise of Nations, nhưng thực ra chính dòng game Kohan lại đưa ra ý tưởng này trước tiên.

Phần thú vị nhất và cũng là điểm "nhấn" của K2 chính là việc quản lý quân đội. Game xếp đặt quân theo nhóm thay vì từng cá nhân đơn lẻ để dễ điều khiển. Mỗi nhóm quân trong trò chơi luôn có 3 vị trí khác nhau: dàn quân đứng trước dùng để giáp lá cà, giữa dùng để yểm trợ cho hàng đầu và hàng cuối hỗ trợ cho cả đội. Thế nhưng thực tế khi giao quân cho bạn ở đầu mỗi màn, thường thì các nhóm quân chỉ có một hoặc hai vị trí, hi hữu lắm mới là cả ba và các nhóm quân này khá yếu, không đáp ứng được cho những trận đánh về cuối màn. Để bù lại cho "thiếu sót" trên, K2 đưa vào tính năng tạo đội hình cho nhóm quân theo ý của người chơi, một tính năng mà theo đánh giá riêng của người viết là rất hay. Game phân loại sẵn ba phần của một nhóm quân, bạn chỉ việc chọn quân mà mình thích tương ứng ở mỗi phần và chọn người

cầm đầu của mỗi nhóm quân, sau đó lưu lại đội hình và khi cần, chỉ việc chọn đội hình này để tạo nhóm quân. Qua quan sát các trận đánh trong game, có hai đội hình mà tôi cho là hữu dụng nhất khi kết hợp với nhau trên chiến trường: kiếm sĩ + kiếm sĩ + cứu thương và xạ thủ + xạ thủ + cứu thương.

Tất nhiên ngoài cách sắp xếp và lựa chọn đội hình thích hợp thì các yếu tố như nâng cấp vũ khí, giáp, độ khó của màn chơi, cấp của đơn vị quân và nhất là người dẫn đầu nhóm quân cũng góp phần rất quan trọng. Bằng chứng là khi một nhóm quân (chưa được nâng cấp) được sự dẫn dắt bởi "hero" sẽ đánh nhau "dữ dội" hơn nhóm quân do một vị tướng thường chỉ huy. Một điểm hay khác của phần quân sự trong K2 mà tôi rất thích là tính năng hồi phục những quân đã mất trong nhóm. Chỉ cần bạn duy trì được một quân cuối cùng và đem nó về trong phạm vi của đường biên giới, toàn đội sẽ hồi phục trạng thái ban đầu. Chính tính năng này giúp cho bạn duy trì được những đạo quân quí giá của mình (nếu đã chơi Homeworld 2, hẳn bạn biết được sự cần thiết của những đạo quân cấp cao mà bạn dày công đào tạo quí như thế nào, chỉ tiếc rằng ở K2, mỗi màn là mỗi đạo quân khác nhau). Về khả năng đối kháng giữa các quân trong game, theo nhìn nhận của tôi là khá tốt. Bạn có thể dùng một đội quân giáo tiêu diệt kị binh của đối phương trong tích tắc, hay dùng xạ thủ loại bỏ kiếm sĩ một cách lẹ làng. Tuy nhiên ở cấp khó nhất (hard), các nhóm quân của máy sẽ "dai" hơn bình thường và như vậy bạn không thể đơn thuần dùng tính tương phản giữa các quân để chống lại máy, mà phải kết hợp nhiều đạo quân cộng với các chiến thuật thích hợp mới có thể tiêu diệt được chúng.

Nhắc đến độ khó của game thì cũng có nhiều điều để nói, trò chơi có hai mức độ: trung bình (normal) và khó (hard). Với chế độ trung bình, tiết tấu trò chơi có phần hơi chậm, máy tấn công người chơi theo một lối "cứng nhắc", chỉ có những màn ở cuối các chương thì tương đối khó dù thiết lập độ khó không đổi. Riêng tôi thích nhất chế độ "Hard" của trò chơi: máy xây rất nhanh, ra quân lẹ, tấn công đa dạng và dồn dập làm cho bạn không thể nào ngơi tay. Một màn chơi ở chế độ khó có thể "ngốn" từ 4 tới 5 giờ chơi là chuyện bình thường, trong khi với "Normal" bạn có thể hoàn tất nhanh chóng chỉ trong 1 hoặc 2 tiếng.

Kohan II không chỉ thu hút người chơi ở cách quản lý đơn giản, mà còn "ăn điểm" ở những chi tiết nhỏ nhặt. Chẳng hạn một công trình khi bị hư hại, các nông dân sẽ tự động sửa chữa. Hay khi một tòa thành bị tấn công, các đơn vị phòng vệ sẽ ùa ra đánh trả đối phương (chỉ có tòa nhà chính hoặc các pháo đài là có quân bảo vệ tự động). Thú vị nhất là cách bố trí màn chơi của game khá lạ, với 25 màn trải dài qua nhiều chương, game luân phiên cho phép người chơi điều khiển hết phe này đến phe kia của trò chơi, cá biệt có màn người chơi vừa điều khiển phe này xong lại quay qua điều khiển phe khác. Sự luân chuyển liên tục này làm bạn cảm thấy không nhàm chán trong suốt quá trình chơi.

Đồ họa của Kohan II tuy chỉ dừng ở mức trung bình khá, nhưng nhờ biết cách sử dụng tông màu tươi cho nên toàn cảnh game trông sáng sủa và sinh động. Bên cạnh đó, giao diện của game mặc dù thiết kế không đẹp nhưng cách bài trí các nút sử dụng dễ nhìn cộng với các ghi chú đơn giản, dễ hiểu giúp người chơi mau chóng nắm bắt và làm quen. Tuy nhiên, K2 rất xuất sắc về âm thanh. Những bài nhạc với giai điệu trầm bổng, hoành tráng cộng với tiết tấu dồn dập, lắt léo mang đến một cảm xúc thật hào hứng, khó tả khi chơi.

LỜI KẾT

Ở thời điểm hiện tại, K2 gặp rất nhiều sự cạnh tranh của các game cùng loại, cộng với vẻ "bề ngoài" trông đơn điệu của nó, đã làm cho rất nhiều gamer "hờ hững" ngay từ cái nhìn đầu tiên. Thế nhưng, trong thế giới của các trò chơi thỉnh thoảng vẫn có trường hợp "ngoại lệ": trông ngoài thì chán nhưng bên trong lại rất lôi cuốn, như trước đây có Jagged Alliance, một game "xấu xí" tệ nhưng cách chơi thì rất hay, và nay thì có Kohan II: Kings of War. Sao bạn không thử qua trước khi quyết định?

HỒNG ÂN

THỜI THẾ TẠO ANH HÙNG

FABLE™

Sâu tận trong khu rừng Albion, có một ngôi làng nhỏ tách biệt hẳn với thế giới bên ngoài tên là Oaklvale. Cuộc sống thanh bình ở đây chẳng có gì đặt biệt để kể với bạn ngoài chuyện về một chú nhóc suốt ngày mơ mộng trở thành người hùng lừng danh. Trong giấc mơ của cậu bé (nhiều khi cậu mơ cả vào ban ngày), có lúc cậu thấy mình trở thành một hiệp sĩ cao quí hay là một pháp sư với những quyền phép mạnh mẽ nhất, nhưng cũng có lúc cậu lại thấy mình trở thành chiến binh của ác qui. Có một điều cậu bé không thể nào tưởng tượng được ngay cả trong những giấc mơ: một quyền năng vô hình đã sắp đặt vận mệnh của cậu: "Cho dù là quyền năng hay sự vinh quang sau này, cả hai đều đi chung với từ Tột Đỉnh".

Rồi thình lình, một băng thảo khấu tấn công ngôi làng hiền hòa của cậu bé. Bọn chúng cướp sạch, giết sạch, dĩ nhiên cả gia đình của cậu. Dù thoát chết, nhưng cậu bé cũng không cảm thấy mình là người may mắn khi giờ đây trơ trọi trên cõi đời. Vận mệnh của cậu đã xác định khi một vị pháp sư xuất hiện cứu cậu và mang đến Hero Guild - nơi đào tạo những dũng sĩ kiệt xuất vùng Albion. Cuộc đời cậu bắt đầu lật sang những trang hào hùng nhất.

Cậu bé đó không ai khác chính là bạn, là sự khởi đầu cho một game nhập vai (RPG) thuộc hàng "top" của Xbox từ trước đến nay.

FABLE	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Big Blue Box
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	14/09/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	1 DVD

ĐẬM CHẤT HÀNH ĐỘNG

Mặc dù là game nhập vai, nhưng Fable rất chú trọng vào tính hành động. Cấu trúc game được xây dựng gần giống như trò chơi trực tuyến (game online). Nhân vật chính không bị bó buộc vào cốt truyện của game. Bạn có thể đi chu du khắp vùng Albion và làm bất cứ thứ gì mình muốn. Nếu muốn đi tiếp câu chuyện của game thì trở về Hero Guild để nhận nhiệm vụ (quest). Dĩ nhiên, đối với RPG thì lúc nào cũng có quest chính và quest phụ (side quest). Cho dù quest nào đi nữa thì muốn hoàn thành, bạn phải thuần thục những kỹ năng chiến đấu cơ bản nhất.

Kỹ thuật cận chiến của Fable được thiết kế khá công phu bao gồm 3 kỹ năng chính: Strength (Sức mạnh), Skill (Tài năng) và Will (Phép thuật). Trong 3 kỹ năng chính lại phân thành những kỹ năng riêng biệt, như Skill thì có speed, accuracy... Đặt biệt nhất là phần phép thuật Will, được phân thành nhiều nhánh nhỏ, mỗi nhánh lại phân thành nhiều loại khác nhau, đó là chưa kể mỗi kỹ năng còn phải được nâng lên 5, 6 cấp độ cao hơn (hình như do chú trọng về phép thuật nên game đã quá chi tiết cho phần này). Có thể đến đây bạn sẽ bối rối không biết nên chọn, phép thuật hay kỹ năng nào. Nhưng bạn yên tâm, một chi tiết hết sức thú vị là đối với mỗi kỹ năng, game đều có một đoạn phim ngắn để "chào hàng" một cách trực quan nhất; có thể coi đây là cải tiến mới trong dòng RPG.

Bạn sẽ học được cách sử dụng tất cả các kỹ năng này khi tập luyện ở Hero Guild, đây cũng là thời gian bạn trải qua tuổi niên thiếu của mình. Nhiệm vụ đầu tiên của bạn là làm sao phối hợp tất cả các kỹ năng nhuần nhuyễn nhất.

Vũ khí chính là thanh gươm và cây cung. Hoàn toàn trái ngược với hệ thống "tùm lum" phép thuật, bạn không có nhiều lựa chọn khi mua vũ khí cho mình. Vũ khí tầm xa thì phân biệt 2 loại chính là cung và nỏ. Vũ khí cận chiến có kiếm dài, kiếm ngắn và búa. Tuy ít nhưng mỗi loại vũ khí đều có cấp bậc khác nhau và có luôn cả khả năng nâng cấp bằng cách gắn thêm những viên ngọc pháp thuật (nếu từng chơi Diablo thì chắc bạn khá rõ chuyện này). Tuy bị hạn chế, nhưng mỗi loại vũ khí của bạn đều đáng "đồng tiền bát gạo". Khi "hành tẩu giang hồ" trông bạn sẽ rất "ngầu" với những vũ khí này, nhất là khi được nạm ngọc, chúng liên tục đổi màu tùy theo số lượng ngọc được gắn, và mỗi nhát kiếm đều kèm theo pháp lực của tất cả các viên ngọc.

Những trận đánh trong game không đến nỗi chớp nhoáng như trong Ninja Gaiden, nhưng "quân mây" lại được trang bị rất tốt. Không bàn đến những con "trùm", thường thì bạn phải đối đầu với ít nhất 5, 6 "em". Đừng tưởng đồ thông minh của chúng chỉ đến mức nhảo cùng lúc vào bạn mà chúng biết phối hợp tấn công rất hiệu quả: phân chia đội hình, một số giáp lá cà, một số đứng ngoài "chơi" cung hoặc "chưởng" phép vào bạn. Nếu thấy số giáp lá cà bị tiêu diệt nhiều, những tên đứng ngoài sẽ rút gươm xông vào để "lấy thịt đè người". Chúng biết đỡ đòn tấn công của bạn, chờ thời cơ phản công, đánh lén sau lưng... Nếu chỉ đơn giản dùng sức thì bạn đừng hòng giành phần thắng. Một lần nữa, xin được nhắc lại: "Sức mạnh, tài năng và phép thuật" là chìa khóa duy nhất giải quyết mọi vấn đề khi "dụng độ".

Khi nắm được chìa khóa này rồi thì chuyện bạn phải làm duy nhất là thưởng thức màn trình diễn của chính mình. Màn hình sống động hẳn lên với những "cú chưởng" đầy uy lực, bóng bạn thoắt ẩn thoắt hiện cùng những đường gươm như nước chảy mây trôi. Đám yêu ma chưa kịp hoàn hồn thì lại nhận tiếp tuyệt chiêu "ngưng đọng thời gian" để trở thành những hình nộm cho bạn kiếm... điểm. Khả năng đồ họa cực tốt phối hợp nhịp nhàng với tiết tấu "lúc khoan lúc nhặt" của nhạc nền đủ sức làm bạn quên luôn trên đời còn có chuyện... đi ngủ và ăn cơm!

Một điểm cũng khá hay ở Fable: mỗi quest sẽ cho bạn "thách giá" (boast) để nhận thêm phần thưởng khi hoàn thành. Ví dụ: khi nhận quest bạn có thể dõng dạc đứng trước mọi người nói: ta sẽ hoàn thành quest này mà không cần sử dụng vũ khí hoặc không mất một giọt máu. Tuyên bố xong bạn sẽ nghe tiếng vỗ tay, tiếng la tán thưởng (cảm giác rất "đã"). Cứ yên tâm tha hồ "nổ" vì giả như trong lúc thực hiện quest, bạn cảm thấy không kham được điều kiện trên thì cứ phá luật mà vẫn có thể hoàn thành quest như thường (tuy nhiên

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI
Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...
ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng
Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...
Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

nếu bị ảnh hưởng đến một số chuyện khác thì ráng chịu!).

THẾ GIỚI THẦN THOẠI MUÔN MÀU

Nếu bạn thích thú với cách phối màu, dựng hình trong loạt Final Fantasy (PS + PS2), Sudeki (Xbox) thì chắc chắn bạn sẽ thích cách thể hiện đồ họa của Fable. Còn nói về chất lượng thì miễn bàn, vì chỉ có mỗi từ là "tuyệt". Bạn có rất nhiều việc phải làm để "trang điểm" cho nhân vật chính của mình: Từ trang phục, vũ khí cho đến kiểu tóc và cả hình xăm (tatoo) nữa. Bạn nên nhớ, những chuyện này không phải chỉ để cho đẹp mắt mà còn ảnh hưởng đến cả gameplay, tính cách của bạn sẽ được thể hiện qua vẻ ngoài!

Cái hồn của Fable chính là khả năng xây dựng tính cách nhân vật. Có bốn yếu tố chính thể hiện khả năng giao tiếp với các nhân vật khác trong game:

• **Renown** (danh tiếng): yếu tố được coi là quan trọng nhất trong thế giới của Fable. Nếu bạn chỉ là một kẻ vô danh tiểu tốt thì coi như bạn chẳng là gì cả, mọi người không biết bạn là ai (đừng hòng mà quen được với một "bóng hồng" nào nhé).

• **Attractiveness** (sức quyến rũ): giúp bạn được mọi người chú ý nhiều hơn. Khi đạt được 100 điểm Attractiveness, hãy tưởng tượng cảnh mọi người xì xào bàn tán một cách ngưỡng mộ mỗi khi bạn bước vào quán rượu hay những nơi công cộng đông người.

• **Alignment** (tạm gọi là chánh/tà): chỉ số này quyết định bạn thuộc tà giáo hay chánh đạo, mỗi trường phái đều có điểm mạnh và yếu riêng. Hãy suy nghĩ kỹ trước khi quyết định đi theo con đường nào; trung lập cũng là một lựa chọn khôn ngoan.

• **Scariness** (nỗi sợ hãi): dĩ nhiên đây không phải là nỗi sợ hãi của bạn, đây chính là nỗi sợ hãi mà kẻ thù phải đối diện khi chiến đấu với bạn, hoặc là "hiệu ứng đặc biệt" khi bạn muốn hù bất cứ nhân vật nào trong game.

Chỉ số của bốn yếu tố này đều do chính bạn quyết định. Không phải bằng cách tăng giảm trên cái menu chán ngắt mà chúng tùy thuộc vào cách hành xử của bạn trong suốt quá trình chơi. Trong khuôn khổ bài viết, thật khó diễn tả chuyện này ngoài việc "cứ chơi đi khắc biết".

Bên cạnh việc làm những quest chính để hoàn thành game, thì những side quest "vài chuyện linh tinh" chính là sự hấp dẫn thực sự ở Fable. Có thể dùng từ "sống" để diễn tả cảm giác khi chơi Fable. Bạn có thể giao tiếp với tất cả mọi người xung quanh, gây cảm tình hoặc ác cảm nơi họ. Bạn có thể mua nhà để làm chốn "bồng lai tiên cảnh" cho mình khi... cưới vợ. Hoặc nếu đủ tiền thì tậu nhiều căn ở những vùng đất khác nhau, trang trí thật đẹp rồi cho thuê để kiếm tiền. Nếu không thích phiêu lưu một mình, bạn có thể thuê vài tay "chuyên nghiệp" theo để trợ giúp. Nên nhớ rằng bạn có thể làm mọi chuyện nên hãy cân nhắc hành động của mình.

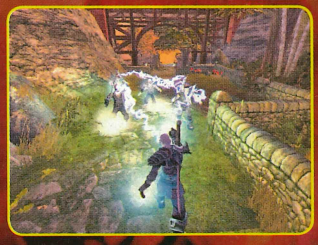
Nếu là RPG thì không thể nào thiếu những... bí mật. Về chuyện này bạn tha hồ mà tìm kiếm. Những cánh cửa Demon Door luôn chứa những điều thú vị, nhưng không phải ai cũng có thể mở được. Ức nhất là những cái rương chứa đồ "to vật" bên vệ đường mà ta không thể nào mở được vì... thiếu chìa khóa. Để tìm được chìa khóa, game cung cấp cho ta 2 công cụ rất thú vị là xẻng để đào đất và cần câu cá. Kho báu thì ai cũng biết là thường nằm dưới đất, nhưng ở đâu lại là chuyện khác. Đôi khi, mệt mỏi vì chiến đấu liên miên, bạn hãy thử thư giãn bằng thú đi câu, biết đâu sẽ câu được nhiều thứ thú vị lắm lắm.

HOA GIỮA SA MẠC

Lâu nay, thể loại RPG luôn là mảnh đất khô cằn trên Xbox, nhưng bù lại mỗi khi xuất hiện, thường là những game rất đáng chơi. Từ Starwar: Kotor, rồi Sudeki, và giờ đây là Fable (tương lai là Jade Empire) đều không gây thất vọng cho fan của Xbox.

Tuy cấu trúc game hơi phức tạp, nhưng thật ra gameplay cũng không quá khó. Fable thích hợp cho cả dân "chuyên trị" RPG lẫn người mới tập chơi lần đầu vì cách dẫn dắt rất hợp lý, cốt truyện đơn giản, không lắt léo. Mạnh dạn bỏ qua thế mạnh của thể loại RPG là cốt truyện, hình như Big Blue Box muốn khẳng định rằng gameplay vẫn có thể làm nên chuyện. Dù sao cũng hơi thất vọng (đúng hơn là tiếc nuối) khi BBB lại xây dựng một game tuyệt như thế mà chỉ được chơi trong vòng 10 giờ.

MINH CHÂU P.T.
ZELDA GROUP



SHADOW HEARTS COVENANT

ĐẬP TAN lời nguyền

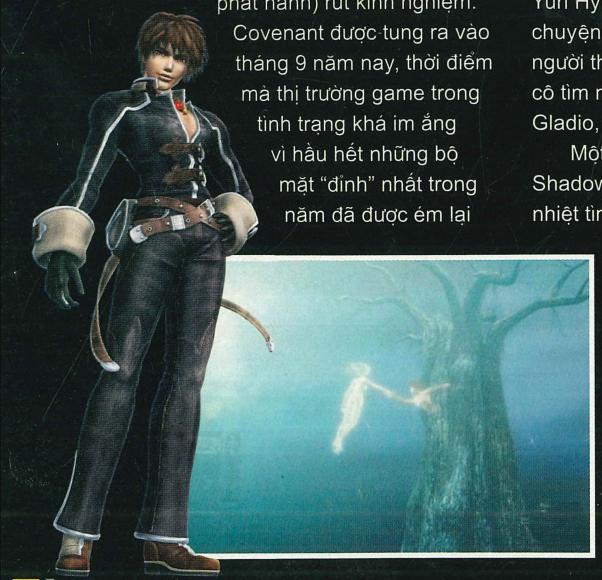
SHADOW HEARTS COVENANT	
PHÁT HÀNH	Midway
PHÁT TRIỂN	Nautilus
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	09/27/2004
ESRB	Teen

Nhờ có những cải tiến đúng lúc qua từng phiên bản, Final Fantasy đã đem lại doanh thu đáng nể mỗi khi Square phát hành. Điều này không có nghĩa mảnh đất game nhập vai màu mỡ nằm gọn trong tay Square Enix. Thấp thoáng đâu đó, Breath of Fire (Capcom), Xenosaga (Namco),... đã và đang định hình cho mình một phong cách riêng.

Nằm trong dòng chảy trên, Nautilus, một hãng game còn khá non trẻ từng được giới chơi hâm mộ để ý đến với tựa game "Shadow Hearts", cũng không ngồi yên và quyết tâm tung ra phần tiếp theo với tựa đề "Covenant". Việc xuất hiện kém may mắn của phần một khi dụng thời điểm phát hành của Final Fantasy X đã được Midway (hãng phát hành) rút kinh nghiệm. Covenant được tung ra vào tháng 9 năm nay, thời điểm mà thị trường game trong tình trạng khá im ắng vì hầu hết những bộ mặt "đỉnh" nhất trong năm đã được ém lại cho dịp lễ giáng sinh và cuối năm. Nhưng bạn đừng vội nghĩ rằng Covenat chỉ là một game nhập vai hạng trung dùng để giết thời gian trong khi chờ đợi các tựa game lớn khác. Ngược lại, đây là một trong những game nhập vai hay nhất trong năm nay mà bạn không nên bỏ qua.

Diễn tiến trong Covenant nối tiếp với phần một. Sáu tháng sau thời điểm kết thúc phần một, thế giới đang đứng trước một hiểm họa chiến tranh. Trong vai sĩ quan quân đội Karin Koenig, bạn được giao chỉ huy một biệt đội. Karin cùng đồng đội sẽ phải đến một ngôi làng đang hiện diện nhiều điều kỳ lạ, đặc biệt là có tin đồn về một quái vật có cánh chuyên tấn công người. Quái vật này không ai khác ngoài Yuri Hyuga, nhân vật chính của toàn bộ câu chuyện. Hiểu được mong muốn tìm lại con người thật của Yuri, Karin đã sát cánh cùng cô tìm nơi trú ẩn của tổ chức Sapientes Gladio, manh mối duy nhất để giải quyết.

Một trong những điểm nhấn khiến Shadow Heart nhận được sự chào đón nhiệt tình của nhiều fan hâm mộ chính là phần gameplay mang tính cách mạng. Trước đây, những game nhập vai theo lượt thường mắc một lỗi khiến người chơi cảm thấy khá bị động đó là khi ra đòn chống trả bọn quái vật người chơi thường chờ đợi một thanh trạng thái ATB chạy đến cuối màn hình rồi sau đó nhấn nút cố định và máy sẽ xử lý các đòn thế tùy thích, họa may khi sử dụng Limit Break, sử dụng phép thuật, Combo... gamer mới có dịp tận hưởng nhiều đòn thế khác nhau. Trong Shadow Hearts mọi chuyện đã diễn tiến theo hướng hấp dẫn hơn nhiều, các nhân vật do bạn điều khiển khi vào màn hình trận đánh sẽ có một vòng tròn lớn (mà trò chơi quy định là "Ring") được chia theo nhiều mảng nhỏ khác nhau dọc theo chiều kim đồng hồ, các mảng này lại chia thành hai phần khác nhau: phần màu vàng biểu hiện hit rate của bạn ở mức tốt và phần đỏ biểu hiện cho một đòn đánh mạnh và hoàn hảo. Khi đến lượt ra đòn, một kim đồng hồ sẽ hiện ra và



chạy dọc theo vòng tròn với vận tốc nhanh hay chậm tùy thuộc vào nhiều yếu tố khác nhau. Nhiệm vụ của bạn là nhấn kim đồng hồ này mỗi khi nó đi qua các bảng màu thể hiện hit rate của từng nhân vật. Sau khi nhấn đúng các thao tác trên, nhân vật của bạn sẽ thể hiện các chiêu thức khác nhau bao gồm Standard, Hard Hit, High Angle và Know Down được tuỳ chọn trước, nét đặc trưng này làm người chơi trở nên thích thú vì cảm thấy mình được chủ động hơn trong cách ra đòn của các nhân vật và cả việc ra đòn trật hay chính xác mặc dù đôi khi việc kiểm soát này chưa hẳn là tuyệt đối.

Tuy không có những Limit Break sát thủ như sê-ri truyền kỳ Final Fanstasy nhưng Shadow Hearts có nét hấp dẫn riêng với những đòn Combo vật lý lẫn phép thuật cùng các khả năng đặc biệt của từng nhân vật khiến bạn phải trầm trồ và thích thú. Giờ đây bạn có thể phối hợp cả bốn nhân vật vào chung một combo để tạo hiệu quả tốt nhất trong những trận đánh gay go với những con trùm của trò chơi. Nếu như Yuri và Kurando trở nên vô cùng mạnh mẽ trong các biến thể Fusion Monters thì Karin duyên dáng lại có khả năng sử dụng những đường kiếm "Sword Art" vô cùng lợi lại, tiên sinh Gepetto có thể kết hợp con rối của mình thành nhiều chiêu phép thuật mạnh mẽ, chú chó Blanca có thể dùng kĩ năng "Howl"của mình để uy hiếp kẻ thù, Joachim với "Muscle Art" biến thành nhiều hình dạng khác nhau với kĩ năng và sức mạnh cũng thay đổi theo các biến dạng này, cô thầy bói Lucia có thể chuyển bại thành thắng với các lá bài ma thuật "Tarot Card" hay kĩ năng pha chế các loại nước hoa vô cùng sáng giá, công chúa Anastasia với khả năng "Snapshot" có thể chụp ảnh được yếu tố phép thuật của đối thủ rồi dùng khả năng "Album" để học các phép thuật như Direct Dress, Hyper Cannon,...

Tất nhiên, bạn phải thao tác nhanh và bấm đều tay mỗi khi kim đồng hồ đi qua khu vực hit rate. Dần dần theo tiến triển của trò chơi các nhân vật của bạn sẽ được cải thiện về thứ bậc và kĩ năng. Theo đà phát triển, các chiêu thức mà bạn thực hiện ngày càng khó khăn hơn bởi tốc độ kim đồng hồ sẽ nhanh dần và khó kiểm soát. Để vượt qua trở ngại này, bạn phải trang bị cho nhân vật các món đồ làm giảm tốc độ kim đồng hồ, hoặc cải thiện hit rate trên Ring bằng cách mở rộng độ lớn. Món đồ quí này thường nằm rải rác, bí ẩn trong game hoặc các nhiệm vụ bổ sung. Bạn có thể tận dụng kĩ năng kiểm soát Ring để mua đồ với mức giá ưu đãi và nâng giá trị món đồ bán cho cửa hàng.

Vẫn như phần 1, một trong các phép thuật được thể hiện trong Covenant vẫn không nằm ngoài sáu yếu tố cơ bản bao gồm Đất, Nước, Lửa, Gió, Ánh Sáng và Bóng Tối, và chúng được cải tiến dần qua từng thứ bậc từ 1 đến 10. Các phép thuật này sẽ lần lượt đổi tên sau mỗi lần lên cấp tương ứng với phép Earth cấp 1 và ở cấp 3 sẽ là Vastitas,... cấp cuối là Gaudion. Càng lên cao các phép này sẽ có tính sát thương càng cao và sẽ trở thành đòn sát thủ cho bất cứ đối thủ nào khi bạn có thể sử dụng các tính năng tuyệt vời của Combo Magic trong những phân đoạn sau của trò chơi.

Hầu hết các game nhập vai hiện nay thường được thiết kế trong không gian rộng lớn để gây choáng ngợp và ấn tượng mạnh với người chơi như thể họ đang sống trong một thế giới riêng biệt thật sự. Nhưng Shadow Hearts lại hướng mình theo lối đi khác, game cố tình chia bản đồ lớn thành nhiều khu vực nhỏ khác nhau để tạo cảm giác thuận tiện cho gamer. Tuy các khu vực này tương đối nhỏ hẹp và không làm bạn mất nhiều thời gian để khám phá hết nhưng ấn tượng mà chúng để lại mỗi lần đi qua rất đặc sắc. Từ một kinh đô Paris tráng lệ và hào hoa, toà thánh Vatican được trang hoàng cổ kính, đến đất nước Nhật Bản huyền bí,... mỗi nơi bạn đặt chân đến là một phong tục khác nhau với hình ảnh được thiết kế sinh động và giàu màu sắc.

Nếu là một fan cụ phách của RPG, Shadow Hearts đang sẵn sàng nghênh đón bạn bằng các puzzles (giải đố) tinh tế, cùng các mini game hấp dẫn như Lottery, Lucky Chest, Treasure Hunt,... chờ bạn khẳng định đẳng cấp và sở trường chơi game nhập vai thông qua việc đối chiếu điểm số và thứ hạng của mình trong menu Score do máy tự động ghi nhận trong suốt quá trình chơi. Shadow Hearts thực sự đã cuốn hút tôi bởi chính phong cách đặc sắc riêng của nó, không đơn giản nhưng cũng không cầu kỳ; Covenant đem lại nguồn cảm hứng cho tôi với những câu đố nhẹ nhàng và đầy thuyết phục chứ không lắt léo quá mức như sê-ri Myst đã từng thực hiện.

Shadow Hearts không có được nét đồ họa hoành tráng hay các khung cảnh mê ly như nhiều game tên tuổi khác đang chiếm lĩnh thị trường. Nhưng nét biểu cảm và cách tạo hình từng nhân vật đã có chiều sâu nội cảm hơn nhiều so với phiên bản đầu. Thêm vào đó, các đoạn phim giờ đây được trau chuốt khá cẩn thận và được dựng hình khá đẹp mắt, ngoài ra phần thanh được lồng tiếng khá tốt dù có đôi khi chúng chưa thật sự xuất sắc lắm.

Có thể nói Shadow Hearts: Covenant là một những game nhập vai sáng giá nhất hiện nay và không thể bỏ qua đối với fan ruột của các thể loại RPG đến từ Nhật Bản.

Tuấn Na

Hoàng đế Velo bắt cóc Crash và những người bạn của anh đưa tới một vương quốc trong dải ngân hà (Galactic Circus) để giúp vui cho ông ta và các thần dân. Dr. Cortex và nhóm bạn cũng bị bắt và bây giờ là lúc mà bạn cần phải giúp họ chiến thắng trong các vòng đua, điều mà những người bị bắt cóc cần để có thể trở về nhà.

Hãy tạm gác lại những cú bay người trong Spider Man 2, cất đi khẩu súng của người lính giải phóng ở Patway to Glory - 2 game dành cho ĐTDĐ N-Gage mà chúng tôi đã giới thiệu trong các số báo trước. Lần này chúng ta, đặc biệt là các bạn nhỏ, có thể tham gia vào cuộc đua đầy màu sắc và cực kỳ vui nhộn của một trong những game thuộc thể loại thể thao mới nhất dùng cho N-Gage QD - Crash Nitro Kart.

Mặc dù là game đua xe nhưng trong Crash Nitro Kart không có những chiếc BMW bóng lộn, chiếc Mitsubishi mạnh mẽ... mà chỉ có những chiếc xe kỳ dị (ngoài hành tinh mà) và đầy màu sắc, dĩ nhiên những chiếc xe này ngoài khả năng chạy, phanh, nó còn có thể nhảy và bắn... Đội của Crash mang tên Bandicoot (Team Bandicoot) và nhóm của Dr Cortex là Evil. Có tất cả 18 xe đua, trong đó có các tay đua được yêu thích như Crash, Coco, Crunch, Cortex, Tiny và N.Gin. Trong suốt quá trình đua các tay đua phải hết sức cảnh giác với các cú bắn, đâm từ phía sau... của đối thủ, kèm theo đó, trên đường đua bạn cũng gặp khá nhiều bất trắc như có thể đụng phải thuốc nổ TNT hoặc tảng băng cản đường đua của bạn... dĩ nhiên, những "kỳ đà cản mũi" này đối phương của bạn cũng có thể gặp phải nếu không tránh kịp. Bạn cũng được hưởng nhiều món quà trong suốt quá trình đua, những món quà đó là gì thì bạn có thể tìm hiểu khi bước vào cuộc đua trên Galactic Circus.

Điều khiển:

- Phím 2: nhảy
- Phím 6: phanh (thắng)
- Phím 4: bắn
- Phím 5: OK
- Phím mềm trái: tạm dừng

Đường đua trong Crash Nitro Kart vô cùng hấp dẫn với nhiều loại địa hình khác nhau, bao gồm các đường đua: Terra 1, 2, 3; Barin 1, 2, 3; Teknee 1, 2, 3. Bạn cũng phải thực sự quan tâm đến bản đồ đường đua phía dưới góc phải màn hình ĐTDĐ, nếu không bạn dễ dàng bị lạc và không thể đến với level kế tiếp. Nếu chơi ở chế độ Single Player (người và máy), bạn có thể chọn các chế độ Adventure, Arcade, và Time Trial. Trong khi đó nếu chơi ở chế độ Multimedia thì bạn phải khởi động chức năng Bluetooth trong máy.

Crash Nitro Kart đã có ở trong dòng PC và Xbox, thế nhưng khi xuất hiện trên ĐTDĐ nó vẫn tạo được nhiều thiện cảm với người chơi nhất là đối với các em thiếu nhi. Trong lúc chơi Crash Nitro Kart, tôi liên tưởng rất nhiều đến trò chơi Hugo dành cho các em nhỏ đang nổi đình nổi đám trên kênh truyền hình HTV7 (Đài Truyền Hình TP.HCM) bởi màu sắc và các con thú trong hai trò chơi này có nhiều điểm giống nhau. Hình ảnh 3D trong Crash Nitro Kart trên ĐTDĐ khá đẹp và màu sắc rực rỡ tuy chưa thể sánh với phiên bản trên PC và Xbox. Tôi đặc biệt thích thú với phần âm thanh của game. Đây cũng là một trong những game khó chơi, theo kinh nghiệm của tôi, nếu bạn có một xuất phát tốt thì khả năng thắng trận của bạn là tương đối cao. Bạn có thể xem demo bằng cách khi vào Main Menu để yên cho máy chạy trong vài giây.

CRASH NITRO KART

PHÁT HÀNH	Vivendi Universal
PHÁT TRIỂN	Vicarious Visions
THỂ LOẠI	Thể thao/ đua xe
SỐ NGƯỜI CHƠI	từ 1 đến 4 (sử dụng kết nối Bluetooth)
LOẠI MÁY	ĐTDĐ Nokia N-Gage

Cuối cùng chúng tôi trích câu trong đoạn giới thiệu mở đầu của Crash Nitro Kart để kết thúc bài viết này: Good luck, and drive fast - chúc may mắn và hãy lái thật nhanh.

NHẬT LINH

ĐIỂM TIN

■ Mặc dù vẫn còn đang tranh tụng trước tòa với VU Games về các điều khoản phân phối trong hợp đồng đã ký kết, nhưng Valve cho biết Half-Life 2 đã sẵn sàng chờ ngày tung ra thị trường (và hiện tại những ai đăng ký mua qua dịch vụ Steam của hãng sẽ được nhận ngay phiên bản hoàn tất của Counter-Strike Source). Ở lần trở lại này, HL 2 có tổng cộng 5 bộ game với các tùy chọn khác nhau. Bộ game "chuẩn" (Standard Edition) sẽ gồm HL2 nằm trên 6 CD với ba nhân vật Gordon Freeman, Alyx và G-Man được phân ra ba hộp khác nhau. Bản game bán lẻ thứ hai (Collector's Edition) nằm trên một DVD sẽ bao gồm HL2, Counter-Strike Source và Half-Life 1: Source (làm lại bằng engine mới), cùng một áo thun HL2 và một sách hướng dẫn. Ba phiên bản còn lại sẽ được bán qua dịch vụ Steam, gồm bộ "Bronze" (HL2, CSS), "Silver" (HL2, CSS, HL1: Source, Day of Defeat: Source - làm lại bằng engine mới), "Gold" (tương tự bộ "Silver" nhưng cộng thêm 1 sách hướng dẫn, 3 poster HL2 khác nhau, 1 nón đội đầu, 1 tấm bưu thiếp HL2, các tấm hình dán và một đĩa CD nhạc game). Điểm đặc biệt là khi mua bộ "Gold", cứ mỗi 5.000 bản bán ra người mua sẽ có một cơ hội thắng giải tham quan studio làm game của Valve. Hiện tại điều mà các gamer chờ đợi nhất là ngày phát hành của trò chơi (theo dự đoán chậm nhất là vào khoảng giữa tháng 11 này).

■ Tháng 9 vừa qua thị trường trò chơi sôi động hẳn lên với sự xuất hiện của nhiều trò chơi rất hấp dẫn, nổi bật nhất phải kể đến The Sims 2 của EA. Người khổng lồ trong ngành công nghiệp trò chơi này cho biết, chỉ trong vòng 10 ngày kể từ khi tung ra, The Sims 2 đã bán hơn 1 triệu bản đĩa trên toàn cầu, trở thành kỷ lục game bán chạy nhất trong lịch sử 22 năm hoạt động của EA. Chia sẻ niềm vui này với người hâm mộ, Frank Gibeau, phó chủ tịch thứ hai của EA cho biết "Dòng game The Sims đã tạo nên một hiện tượng văn hóa xã hội và với The Sims 2, game đã làm thay đổi cách nhìn của chúng ta về ngành công nghiệp trò chơi". Cũng theo Gibeau, thị trường châu Âu là nơi tiêu thụ trò chơi The Sims 2 mạnh nhất, chiếm hơn 50% số lượng đĩa được công ty bán ra.

■ BioWare cho biết đã đạt được thỏa thuận với Epic Games để sử dụng bộ engine Unreal

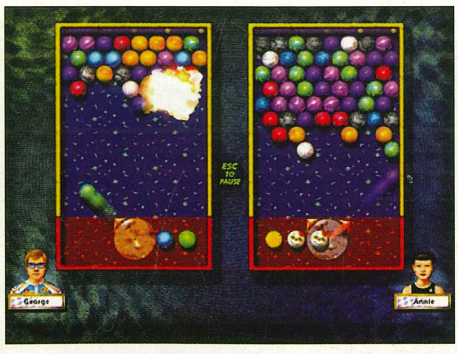
Cân não với Hoyle Puzzle Games 2005

Thiết nghĩ, việc các gamer đua nhau săn lùng những tựa game mới thuộc các thể loại quen thuộc như hành động, chiến thuật, mô phỏng, tìm đường... mà ít thấy ai nhắc đến các dạng game giải đố là một điều khá thiếu sót! Có thể ở game giải đố, người ta khó lòng tìm đủ "đất" để các ý tưởng về cốt truyện hay cách chơi có cơ hội cùng nhau bay bổng. Cũng như, dù có sự trợ giúp đắc lực của các công nghệ đồ họa và âm thanh ba chiều mới nhất, game giải đố cũng chẳng thể nào đạt tới "đẳng cấp" của Farcry, Need For Speed hay The Sim 2... ?

Thật ra, chúng ta cần hiểu, cái hay của game giải đố không nằm ở cốt truyện mới, đồ họa rực rỡ hay âm thanh sống động mà game chỉ "thể hiện mình" ở bản chất đánh đố người chơi. Ở đó, người chơi có thể tìm thấy sự giải trí thuần túy, bên cạnh cơ hội luyện tập khả năng suy luận cũng như kỹ năng phân tích logic thông qua một số dạng chơi đặc biệt. Hơn thế nữa, do bản chất của loại game này không quá phức tạp về mặt kỹ thuật nên gần như chỉ cần có máy tính là bạn có thể mua game về chơi mà không cần quan tâm đến cấu hình máy.

Chúng ta hãy cùng nhau điểm qua một đại diện của game giải đố vừa xuất hiện trên thị trường là Hoyle Puzzle Games 2005, để xem liệu bên cạnh các thể loại game khác, game giải đố có tìm thấy chỗ đứng trong lòng người chơi hay không?

Hoyle Puzzle Games 2005 do Sierra Online phát hành, tiếp nối phiên bản 2004 là một bộ sưu tập gồm các game đố chữ, xếp hình, đánh bài solitaire, giải quyết câu đố cùng vô số các game nhỏ khác mà có thể bạn đã từng chơi. Bạn sẽ nhận ra giao diện mới của trò chơi xếp gạch ngày xưa, hay các trò chơi đố chữ tiếng Anh vốn dĩ rất thân thuộc đã được tập trung lại để bạn dễ dàng vừa chơi vừa luyện thêm vốn từ của mình. Bên cạnh đó, phút thư giãn hiếm hoi của bạn có thể được lấp đầy bởi 5 game đánh bài, dù có cách chơi khá lạ nhưng nếu chịu khó liếc qua phần hướng dẫn ngay trong game bạn sẽ thấy nó thật thú vị. Nổi bật trong Hoyle Puzzle Games 2005 phải nói đến trò chơi suy luận logic nổi tiếng của Sierra - The Incredible Machine: Even More Contraptions đã từng được phát hành như một game độc lập. Phải nói, đây là trò chơi cực kỳ lý thú đối với những ai yêu thích sự suy luận và tính toán logic. Bạn được nhận một số công cụ, và bản hướng dẫn cách hoạt động kèm theo. Sau đó, bạn phải tính toán, suy luận để tìm cách gắn kết chúng lại, sao cho mọi thứ cùng hoạt động với nhau một cách thật logic nhằm giải quyết nhiệm vụ mà trò chơi đặt ra. Mức độ khó sẽ tăng dần qua từng màn chơi, và tổng cộng bạn có 50 chướng ngại vật phải vượt qua nếu muốn kết thúc trò chơi. Mỗi trò chơi trong game, ngoài số điểm nhận được bạn còn kiếm thêm được tiền. Tiền này có thể dùng vào việc mua thêm nhạc nền, hình nền hay phụ kiện cho nhân vật chính đại diện cho bạn trong toàn bộ các trò chơi... Và tất nhiên, nhân vật đại diện sẽ do chính bạn tạo ra bằng công cụ Facemaker mà game cung cấp.



Hãy để những phút thư giãn của bạn có sự góp mặt của trò chơi giải đố hấp dẫn Hoyle Puzzle Games thay vì những game hành động, chiến thuật khiến bạn lẫn chiếc máy tính phải mệt nhoài.

VŨ TRẦN CHÍ TÂM
chi.tam@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Sierra
Phát hành: Sierra Online, Inc.
Thể loại: Giải đố
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 233MHz+; VGA 32MB (64 MB nếu sử dụng WinXP); Hỗ trợ độ phân giải 800x600 (16 bit màu); HDD 500MB; Windows 98/2000/Me/XP; 1 CD.

Asterix & Obelix XXL

Truyền thuyết Asterix và Obelix

Ngày xưa, Hoàng đế Ceasar vĩ đại đã dẫn quân lính La Mã đi xâm chiếm khắp nơi, một trong những nơi đó là xứ sở của người Gô-loa cổ đại. Những người được xem là tổ tiên của người Pháp hiện nay đã anh dũng chống lại đoàn quân La Mã trong nhiều năm liền, và chính trong cuộc chiến này, nhiều huyền thoại đã xuất hiện. Trong số đó có hai anh chàng Asterix & Obelix nổi tiếng vốn đã được đưa lên truyện tranh và vô số phim ảnh cũng như trò chơi điện tử. Và lần này, hai nhân vật nổi tiếng được tái hiện qua trò chơi mới: Asterix & Obelix XXL.

Cảnh vật trong trò chơi được vẽ rất đẹp và đa dạng.

Trò chơi mở đầu trong khung cảnh quân La Mã tấn công vào làng của hai anh chàng vui tính này và bắt giữ hầu hết dân làng trong đó có cả vị tu sĩ Getafix cùng với liều thần dược đang được pha chế, và tất cả đang được vận chuyển về thành Rome. Hai người hùng có sức mạnh vô địch của chúng ta phải đuổi theo để tìm cách giải cứu dân làng cũng như thu hồi liều thuốc thần trước khi nó đến tay vị hoàng đế thích chiến tranh kia. Trên suốt đường đi, họ đã nhận được sự giúp đỡ và gợi ý của một nhân vật bí ẩn đã từng phục vụ cho vị hoàng đế kia (tuy nhiên không phải lúc nào các câu chỉ dẫn cũng rõ ràng và dễ hiểu, vì thế lắm lúc khiến người chơi điên đầu).

Để giải thoát dân làng, 2 chàng hiệp sĩ không những phải đối đầu liên tục với quân đội của Ceasar mà còn gặp phải những trở ngại đòi hỏi sự khéo léo và nhanh nhạy của người chơi, dĩ nhiên là cộng với một chút "động não".

Trò chơi đã tái hiện rất thành công và sinh động những gì mà chúng ta từng thấy qua bộ truyện tranh cùng tên nổi tiếng, đặc biệt là hai người hùng Asterix và Obelix được vẽ rất khôi hài và thân thiện, vì thế chắc hẳn các bạn nhỏ sẽ dễ dàng làm quen cũng như hòa nhập vào những nhân vật đáng yêu này.

Chỉ cần quyết tâm 2 người hùng sẽ dễ dàng vượt qua tất cả.

Trong suốt chuyến đi gian khổ, đôi lúc người chơi sẽ phải sử dụng luân phiên cả hai nhân vật trên; và xin đừng quên chú chó Dogmatix tuyệt vời vốn rất hữu dụng trong các trận chiến nhờ hàm răng nhọn và sự nhanh nhẹn của mình. Các người hùng này ngoài sức mạnh trời cho còn có khả năng kết hợp các cú đánh mạnh nhất của mình khi đã học hỏi được một số kinh nghiệm nhất định. Muốn hoàn thành trò chơi các bạn sẽ phải đối đầu với hơn 20 loại quân La Mã và hơn 40 màn nằm trong 6 miền đất khác nhau.

Âm thanh của trò chơi tuy không thật xuất sắc nhưng cũng không có gì phải phàn nàn. Tiếc là camera trong game không tự xoay chuyển theo hướng của nhân vật - đây cũng chính là yếu điểm lớn nhất của trò chơi. Nếu chấp nhận điểm này thì trò chơi có thể được coi là một sản phẩm giải trí phù hợp với các em nhỏ.

THANH BÌNH
Thanh.binh@but-tre.com

Đôi lúc phải cần đến sự kết hợp của 2 người hùng mới có thể phá tan trở ngại.

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Atari
Phát hành: Atari
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature

Cấu hình: CPU 700MHz+; VGA 64MB; RAM 32MB; HDD 1GB; Windows 98/ME/2000/XP; 1 CD.

ĐIỂM TIN

3.0 cho việc phát triển một trò chơi bí mật - hiện chưa biết trò chơi thuộc thể loại gì, hệ máy nào và tên. Chỉ biết rằng đây là sản phẩm mới thứ ba của BioWare được thực hiện song song với Jade Empire và Dragon Age. "Một trong những nhóm phát triển của chúng tôi sẽ tập trung khai thác sức mạnh của engine Unreal 3.0 với mục đích tạo ra những trò chơi tốt nhất hiện nay" Dr. Ray Muzyka, một trong những CEO của BioWare cho biết. Việc sử dụng engine mới sẽ không ảnh hưởng tới các công nghệ phát triển trò chơi hiện tại của BioWare vì "công ty sẽ tiếp tục tự phát triển các kỹ thuật riêng của mình cho các sản phẩm trong tương lai" Dr. Greg Zeschuk, một CEO khác của BioWare cho biết.

■ Danh sách game xuất hiện trong kỳ nghỉ lễ cuối năm nay đã "dày đặc" nhưng cũng có không ít trò chơi đã rút lui vào giờ cuối. Splinter Cell Chaos Theory là một trong số đó. Theo lịch định, trò chơi sẽ tung ra vào tháng 11 này trên hai hệ XBox và PC nhưng cuối cùng Ubisoft đã quyết định dời lại vào tháng 3 sang năm. Giải thích cho việc trì hoãn, Ubisoft cho biết họ muốn tung ra trò chơi cùng lúc với hai hệ máy khác là GameCube và PlayStation 2, đồng thời giúp cho nhóm phát triển trò chơi "nâng cao chất lượng sản phẩm, xứng đáng với khoảng thời gian chờ đợi hơn".

■ Một trò chơi khác chuyển ngày phát hành sang đầu năm sau thay vì cuối năm nay là trò chơi trực tuyến The Matrix Online của liên minh Sega và Warner Bros. Interactive Entertainment (WBIE). Thời điểm phát hành sẽ vào 18/01/2005 thay vì vào tháng 11 như lịch định. Liên minh này còn cho biết họ sẽ mở một chương trình đặc biệt dành cho khách hàng đăng ký mua trước trò chơi. Theo đó những ai đăng ký sẽ được tham dự test thử sản phẩm vào tháng 11 này. Ngoài ra những nhân vật mà các khách hàng tạo ra test khi sẽ được nhận một phần thưởng khích lệ là kỹ năng nâng cao "Hyper-Jump". Được mô tả là sự tiếp nối các sự kiện trong loạt phim The Matrix, trò chơi trực tuyến The Matrix Online hiện đang được Monolith Productions (studio thuộc WBIE) gấp rút hoàn tất giai đoạn phát triển cuối dưới sự tư vấn của anh em đạo diễn nhà Wachowski của bộ phim trên.

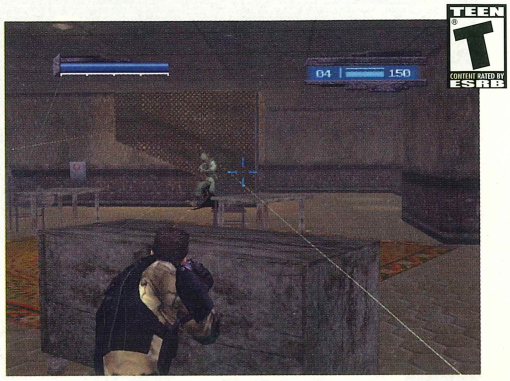
■ Tổng kết tình hình tài chính năm vừa qua, Eidos – nhà phát hành trò chơi lớn nhất đảo quốc sương mù, cho biết thu nhập và lợi nhuận của công ty đều giảm. Cụ thể hơn, thu nhập trong năm 2004 vừa qua là 133,9 triệu bảng (khoảng 241 triệu USD) so với năm ngoái là 151,5 triệu bảng (269 triệu USD). Về mặt lợi nhuận, năm 2003 công ty thu được 17,4 triệu bảng (31 triệu USD) trong khi năm nay sụt mất 2,9 triệu bảng (5,2 triệu USD). "Kết quả tổng kết năm 2004 này tuy thật đáng thất vọng nhưng công việc kinh doanh cũng như các dòng sản phẩm của công ty vẫn ổn định không bị ảnh hưởng" John van Kuffeler, chủ tịch Eidos nói. Eidos vẫn lạc quan cho biết dòng sản phẩm của họ được thị trường tiêu thụ mạnh, tăng 15,7 phần trăm. Trong số những game bán chạy nhất, Hitman: Contracts đứng đầu bảng với con số tiêu thụ là 1,7 triệu đĩa, kế đến là các game Backyard Wrestling: Don't Try This At Home, Deus Ex: Invisible War, Championship Manager: Season 03/04 và Legacy of Kain: Defiance được tiêu thụ trong khoảng từ 500.000 tới 1 triệu đĩa. Riêng Tomb Raider: The Angel Darkness mặc dù bị "chê" dở nhưng cũng bán được 1 triệu bản.

■ Nhà phát triển kiêm phát hành trò chơi, Razbor Studios, cho biết đã ký thỏa thuận hợp tác phân phối sản phẩm với Tri Synergy để giành quyền phát hành Legacy: Dark Shadows. Legacy, một trò chơi phiêu lưu 3D, trong đó người chơi vào vai Ren Silver, một tay thám tử tư được thuê điều tra các sự kiện diễn ra trong các năm 1930, 41, 76 và 2020 vì hậu quả của những việc xảy ra trong các năm này ảnh hưởng đến thế giới tương lai năm 2100. Trò chơi sẽ có hơn 230 cảnh, 80 loại vật dụng, 25 nhân vật, mỗi nhân vật được xây dựng với hơn 10.000 đa giác cùng nhiều tính năng thú vị khác. Legacy: Dark Shadows dự tính được tung ra vào tháng 10 này.

■ Tuy Half-Life 2 chưa chính thức xuất hiện trên thị trường, nhưng công nghệ xây dựng trò chơi của nó đã thu hút sự quan tâm của giới làm game. Smiling Gator Productions, một nhà phát triển trò chơi có trụ sở tại Florida, cho biết Valve đã chấp thuận cấp bản quyền sử dụng Source engine, công nghệ của Half-Life 2, cho họ và họ sẽ sử dụng engine này để

KILL.SWITCH Chiến binh cô độc

Kill.switch là trò chơi thuộc thể loại hành động do hãng Namco sản xuất và đã được phát hành với nhiều hệ máy khác nhau như Xbox, PlayStation 2, riêng phiên bản dành cho hệ máy PC do hãng Hip Games chịu trách nhiệm phát hành. Có dư luận cho rằng trò chơi này được coi là một trong những trò chuẩn mực của thể loại bắn súng có góc nhìn từ người thứ 3, còn cách chơi tương tự với trò Metal Gear Solid của Konami và Splinter Cell của Ubisoft ở điểm cùng ca ngợi chủ nghĩa anh hùng cá nhân. Nội dung tập trung vào chiến đấu đối mặt với kẻ địch nhiều hơn là xây dựng cốt truyện hay. Nhân vật chính của trò chơi là một người lính đặc biệt, không phải vì anh ta to lớn hơn người hay có cơ thể bằng thép mà vì anh ta luôn phải chiến đấu một mình ở những nơi được coi là nguy hiểm nhất: chiến trường chính là những điểm nóng nằm sâu trong lãnh thổ của kẻ địch và luôn được canh phòng nghiêm ngặt. Do hình ảnh chỉ vào loại trung bình nên dù âm thanh được xếp hạng khá nhưng chung cuộc, trò chơi này vẫn bị liệt vào hàng game ở mức trung bình khá. Có lẽ, một nguyên nhân khác nữa khiến trò này không được đánh giá cao là vì bạn có thể dễ hoàn thành trò chơi trong một khoảng thời gian tương đối ngắn. Cách di chuyển cũng tương tự các trò khác nhưng các kỹ năng phòng thủ, ẩn nấp hay bắn súng không cần ngắm lại tỏ ra hơi khó sử dụng và nếu không khéo bạn có thể bắn đến viên đạn cuối cùng mà vẫn không trúng một ai cả!



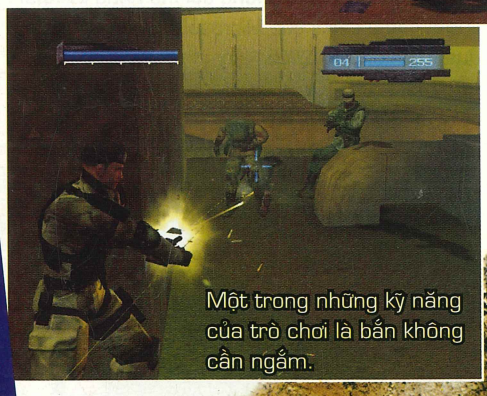
Đối thủ tỏ ra cũng khôn ngoan không kém.

Nhìn chung các loại vũ khí mà người chơi được phép sử dụng rất phong phú, nhưng chỉ có các loại súng tự động tầm bắn ngắn là được sử dụng nhiều nhất, đối thủ của bạn di chuyển khá tốt và được bố trí ở những điểm có nhiều ưu thế hơn, chúng còn biết sử dụng những vật cản để tránh đạn, nhưng nếu tinh ý thì bạn có thể dễ dàng bắn hạ khi chúng đứng lên quan sát. Trò chơi có hơn 15 màn chính và giữa các màn được xen kẽ bằng những đoạn phim kể về ký ức bị đứt đoạn của nhân vật chính.

Nhìn chung, trò chơi có âm thanh khá hay và không đòi hỏi máy có cấu hình cao (đây chính là một trong những lợi điểm để trò này trở thành trò hành động thông dụng nhất của hãng Namco).

THANH BÌNH

Sử dụng tốt các vật cản bạn rất dễ dàng qua màn.


Một trong những kỹ năng của trò chơi là bắn không cần ngắm.

» **THÔNG TIN VỀ GAME**

Phát triển: Namco

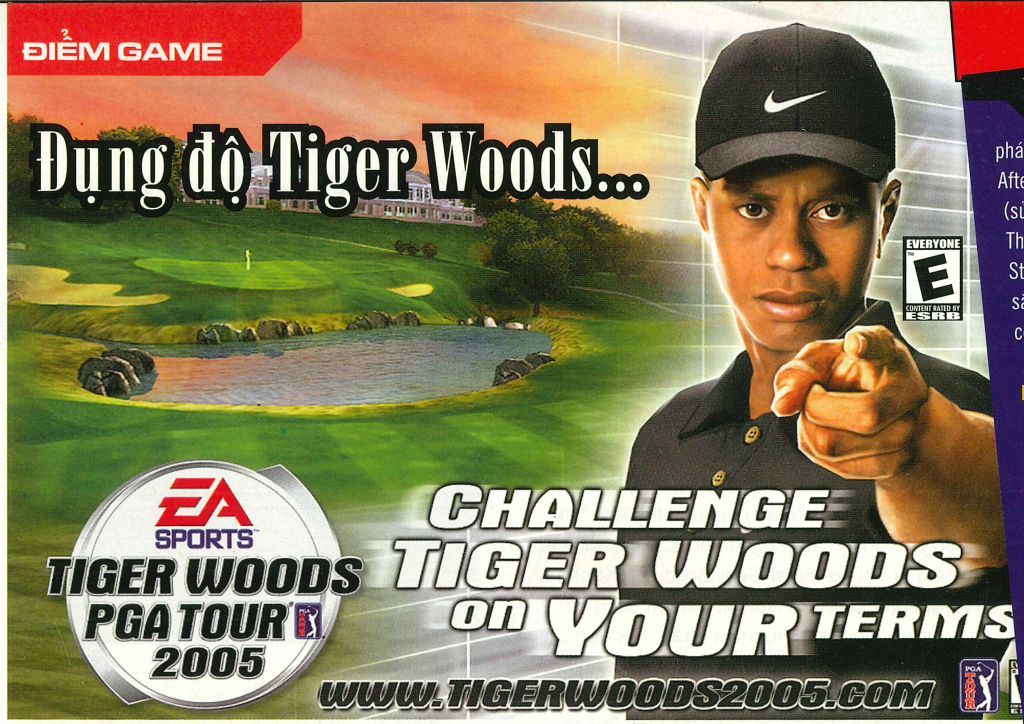
Phát hành: Hip Games

Thể loại: Hành động

ESRB: Teen

Cấu hình: CPU P4 1.5GHz+, RAM 128MB; VGA 64MB; HDD 900MB; Windows 98/ME/2000/XP; 2 CD.

Dụng độ Tiger Woods...

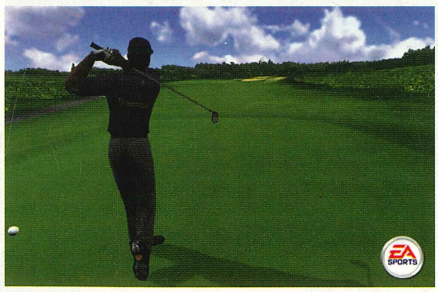


Cứ vào quý 4 hàng năm, các fan hâm mộ thể loại game thể thao lại háo hức chờ đón hàng loạt phiên bản mới của các game bóng đá, bóng rổ, bóng bầu dục, khúc côn cầu... được người "khổng lồ" trong ngành sản xuất game máy tính - EA Sports tung ra. Không hổ danh là kẻ thống trị ở thể loại này, các game thể thao của EA Sport ngày càng trở nên hoàn thiện qua từng phiên bản. Hết NBA Live 2005, NHL 2005, Madden NFL 2005 và sắp đến là FIFA Soccers 2005 (đã có mặt tại VN), lần lượt những tựa game có đuôi 2005 nối tiếp nhau ra đời chờ đến tay các gamer vào dịp cuối năm. Ở mỗi thể loại, EA lại khiến người chơi không khỏi ngạc nhiên với những cải tiến giao diện, cách chơi ngày càng hoàn hảo hơn so với phiên bản cũ. Vì vậy, nếu bạn là fan hâm mộ của thể loại game đánh Golf thì không có lý do gì để do dự "tậu" cho mình phiên bản mới nhất của trò chơi Tiger Woods PGA Tour 2005 (TW2005).

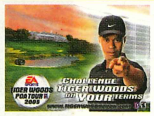
Thật ra, khi đánh giá trò chơi ở góc độ người yêu thích môn thể thao này thì TW 2005 có khá nhiều điểm nổi bật bên cạnh những tính năng mới tích hợp khá hấp dẫn, nhưng phải nhìn nhận một điều, dù đánh golf không phải là một môn thể thao quá xa lạ với người Việt Nam chúng ta, nhưng mức độ phổ biến còn hạn chế, khiến nó chưa đủ sức hấp dẫn để chiếm lấy sự yêu thích của nhiều người như môn bóng đá. Đặc thù này dẫn đến việc game mô phỏng môn thể thao đánh golf ít được giới chơi game trong nước quan tâm cũng là điều tự nhiên.

Nhìn chung về cách chơi, TW2005 không có sự đột phá nào so với bản 2004. Nhưng nếu để ý đến các chi tiết mà nhóm sản xuất trò chơi cất công "trau chuốt" như hình ảnh môi trường, giao diện và cách điều khiển trong game mới thấy trò chơi thực sự cuốn hút. Bên cạnh đó, có hàng tá các nâng cấp và cải tiến được nhà sản xuất trang bị cho trò chơi. Như phần Game Face mới được nâng cấp, cho phép bạn tạo và điều chỉnh nhân vật ảo của mình theo sở thích bằng vô số những công cụ sửa đổi hỗ trợ tùy biến nhân vật từ đầu tới chân. Trong khi chế độ chơi mới "legend mode" sẽ là nơi để bạn có cơ hội đối đầu trực tiếp với các ngôi sao trong làng golf như Gary Player hay Ben Hogan, và cả Tiger Woods cũng luôn trong tư thế sẵn sàng "đụng độ" bạn. Cùng với các khóa học ảo, dạy và hướng dẫn chơi golf, được cải tiến, chế độ chơi mạng trực tuyến phải nói là khá đồ sộ đã giúp TW2005 được nhìn nhận là một game chơi golf ảo tốt nhất hiện nay. Bản thân TW2005 đã tự vượt được thành công của chính mình ở phiên bản 2004. Một trong những đối thủ nặng ký nhất – loạt game Links của Microsoft, đã rời bỏ đường đua từ phiên bản 2003.

CHÍ TÂM
chi.tam@but-tre.com



» THÔNG TIN VỀ GAME



Phát triển: EA Sports
Phát hành: EA Sports
Thể loại: Thể thao
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 500 MHz+; RAM 128MB; VGA 16MB tương thích DX9.0b; HDD 1.8GB; Windows 98/Me/2000/XP; 3 CD.

phát triển trò chơi trực tuyến Twilight War: After the Fall. Như vậy sau Troika Games (sử dụng engine trên cho trò chơi Vampire: The Masquerade - Bloodlines) và Arkane Studios (dùng engine này cho một game sắp tới), Smiling Gator Productions là công ty thứ ba được cấp phép sử dụng.

■ Dự định tung ra thị trường Úc vào mùa thu này trên hệ máy PS2 và XBox, sau đó là trên PC vào mùa xuân tới, trò chơi nhập vai The Bard's Tale cuối cùng cũng đã an tâm khi kiếm được nhà phát hành THQ Inc. Cho biết lý do lựa chọn nhà phân phối này, Brian Fargo, CEO của InXile Entertainment – nơi phát triển trò chơi, nói: "Với bề dày thành tích và kinh nghiệm trong lĩnh vực phát hành trò chơi, THQ một đối tác lý tưởng với chiến lược kinh doanh của chúng tôi". Xuất hiện lần đầu tiên vào năm 1985, The Bard's Tale được công chúng biết đến thông qua hệ máy Apple II dưới sự hỗ trợ của Electronic Arts. Lần trở lại này, tuy không phải là phần tiếp theo nhưng trò chơi hứa hẹn sẽ đem lại những yếu tố căn bản quen thuộc trong cách chơi giống như trong phần đầu. Về mảng thị phần Bắc Mỹ, InXile cho biết họ tung ra trò chơi trên hai hệ XBox và PS2 vào ngày 2 tháng 11 năm nay.

■ Thể loại phiêu lưu kinh điển theo kiểu "chỉ và trỏ" (point and click) ngày càng ít dần và có nguy cơ biến mất khỏi danh sách các thể loại trò chơi. Thế nhưng vẫn có những hãng phát triển kiên trì "bám trụ", Telltale Games là một trong số ít đó. Được thành lập bởi ba nhà viết game kỳ cựu Dan Connors, Kevin Bruner và Troy Molander cùng nhiều thành viên chủ chốt của nhóm phát triển trò chơi Sam and Max: Freelance Police lừng danh, studio này quyết tâm "hồi sinh" lại thể loại game đang "thoi thóp" này. Theo Connors, CEO của Telltale, khi phần tiếp theo trong loạt game lừng danh Sam and Max bị LucasArts – nơi khai sinh của trò chơi, hủy bỏ kế hoạch phát triển, các fan hâm mộ đã phản đối dữ dội, đề nghị duy trì việc phát triển trò chơi và đó chính là nguyên nhân thôi thúc ông thành lập studio của riêng mình. Hiện tại Telltale đang thương lượng với LucasArts về bản quyền của một trò chơi mà studio này mô tả là "một game rất quen thuộc được mọi người yêu thích",

theo dự đoán đây có thể là Sam and Max: Freelance Police.

■ Thêm một công ty nữa "nối gót" Acclaim tuyên bố phá sản, ngày 18 tháng 8 vừa qua, Strategy First đã ký vào công văn tuyên bố phá sản theo điều lệ của chương 11, Luật Phá Sản với khoản nợ lên đến hơn 5 triệu USD. Được thành lập vào năm 1988 tại Montreal (Canada), Strategy First phát triển nhanh chóng với hơn 100 nhân viên, đồng thời mở rộng các chi nhánh tại Ottawa và Luân Đôn sau thành công tài chính năm 2001. Theo các báo cáo tài chính, các khoản nợ của công ty bao gồm 30.000 USD tiền thuê văn phòng, hơn 80.000 USD nợ chính phủ Canada, khoảng 48.000 USD tiền lương nhân viên. Bên cạnh đó, công ty còn nợ các nhà đầu tư tổng cộng khoảng 4 triệu USD và món nợ lớn nhất chính là số tiền 1,7 triệu USD mà Strategy chưa có khả năng chi trả cho các studio phát triển game trên toàn cầu.

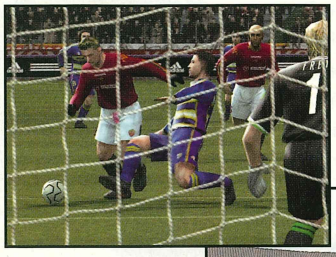
■ Nhà phát triển game Techland (Ba Lan) cho biết kể từ 18/9/2004, Strategy First chính thức không còn là nhà phân phối sản phẩm của họ. Chủ tịch của Techland, Pawel Marchewka, còn nhấn mạnh công ty của ông sẽ không còn dính líu đến bất kỳ bản hợp đồng nào đã ký kết trước đây với Strategy First, và hiện công ty đang tìm kiếm một nhà phân phối đáng tin cậy để đưa các sản phẩm của Techland đến với thị trường Bắc Mỹ. Theo thỏa thuận được ký kết ban đầu, Strategy First sẽ phân phối 9 đầu game của Techland vào thị trường này bao gồm Chrome – một game lớn của hãng, và Xpand Rally là game thứ 9 trong bản thỏa thuận vừa được ký kết vào tháng 1/2003.

■ Khi Acclaim tuyên bố phá sản, lịch trình phát hành các trò chơi được dời lại vô thời hạn, trong số đó đáng chú ý nhất là Juiced – một game đua xe đường phố, được thực hiện bởi nhà phát triển trò chơi Anh quốc - Juice Games. Nếu Acclaim tung game này ra trước giờ "G" định mệnh của mình thì có lẽ nó sẽ giúp cho công ty này giải quyết được phần nào rắc rối về mặt tài chính, vì Juiced được giới báo chí đánh giá cao và dành cho nhiều lời khen ngợi. Juice Games buộc lòng phải tìm đối tác mới. Take Two Interactive đã không bỏ lỡ thời cơ, ngay lập tức nhảy vào cuộc. Công ty này cho

Phát triển: Konami | **Phát hành:** KCET | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 15/10/2004

Pro Evolution Soccer 4

Cuồng nhiệt bóng đá



Tên tuổi Konami dường như gắn liền với dòng game cho máy Snes, DreamCast và gần như là tem chứng nhận trò đá bóng hàng đầu. Nhưng chỉ đến được ngày FIFA Football của EA ra đời!

Đến nay, gần như trên mọi hệ máy đều có FIFA xuất hiện để phục vụ nhu cầu "ăn bóng đá, ngủ bóng đá, coi Thế Giới Game" của thượng đế. Konami nhận thấy điều này nên bắt đầu tập trung phát triển sản phẩm trên các hệ máy còn lại. Konami đưa ra trò Pro Evolution 4 (PE4) đá bóng đầu tiên cho Xbox. Nhưng liệu bước đi này có mang đến thành công hay không khi EA cũng vừa cho ra lò đến 3 phiên bản FIFA trên Xbox (FF 2004, FF 2005, UEFA Euro 2004). Giám khảo phân xử chính là bạn!

Pro Evolution 4 (PE4) thực chất là phiên bản World Soccer Wining Eleven (WSWE) 8 dành cho thị trường châu Âu. Có thể nói, kịch bản của PE4 không khác mấy so với loạt WSWE nhưng theo tôi, phiên bản trên Xbox điều khiển dễ dàng và mượt như trên PS2 (điều mà EA nên học hỏi). Vừa mới thử xong FIFA 2005 nên tôi dễ dàng nhận thấy những điểm tương đồng giữa FF 2005 với PE4. Trên FF 2005, Wayne Rooney đứng dưới đường hầm tán gẫu cùng với Beckham dưới màu áo đội tuyển Anh thì nay Konami cũng thực hiện điều đó trên PE4. Tuy cách thể hiện của Konami hơi shock nhưng vẫn tạo cho tôi cảm giác thoải mái như đang cùng đá với... Beckham.

Quay lại sân bóng cùng đồng đội, ta thấy bóng bay hình cầu vồng đến chân tiền vệ, 1 cú chuồi khá ác ý của đội bạn nhưng kỹ thuật spin 180^0 (xoay người 180^0) bằng cách nhấn R2 giúp bạn nhanh chóng thoát khỏi cú va chạm đầy nguy hiểm. Sau vài động tác giả, tiền đạo thoát khỏi vòng vây và lạnh lùng ghi bàn. Thủ môn bước vào nhặt bóng với vẻ bình tĩnh (mô phỏng tính cách gần như thật với các cầu thủ). Konami gán nhiều động tác mới vào thumbstick phải, khiến hàng tiền đạo trở nên sắc bén hơn với tuyệt chiêu Ronaldinho (Flip-Flap), Ronaldo (La Bone), luồn bóng bằng chân sút ra sau chân trụ...

Hệ thống passing (chuyền bóng) cũng có nhiều đổi mới: lực chuyền bóng phụ thuộc vào thời gian giữ nút chuyền lâu hay không; khác hẳn lối chuyền tự động đến đồng đội gần nhất trong PE3. Hàng hậu vệ vững chắc hơn với cú trượt người lấy banh. PE4 còn cho phép gán thêm phím nóng và sử dụng hình thật của cầu thủ nên hấp dẫn hơn. Paul Scholes không còn trông như củ gừng có vài cọng rễ trên đầu và biết lúc lắc như trước đây. Hệ thống AI của các cầu thủ được tăng lên rất nhiều, lừa banh cũng như dắt banh được cải tiến tốt.

Konami đã kí kết bản quyền các giải đấu của Hà Lan, Ý và Tây Ban Nha, nâng tổng số câu lạc bộ trong PE4 lên 136 với hơn 50 đội tuyển quốc gia, 4.500 cầu thủ. Ban đầu khi chưa chơi, tôi cũng nghi ngờ không biết Konami thực hiện như thế nào với ngần ấy cầu thủ, câu lạc bộ và đội tuyển quốc gia cùng nhiều chi tiết nhỏ nhặt khác; và liệu điều này có thật sự tốt. Nhưng khi cầm tay điều khiển lên, mọi nghi ngờ cùng thắc mắc đã tan biến và mọi cầu thủ đều thực hiện chính xác chỉ đạo của tôi. Sau những giờ căng thẳng tìm kiếm thông tin trên mạng, tôi bước vào trận đấu sôi động, phấn khích sau các bàn thắng, và hòa mình vào không gian sống động trên khán đài,... Tôi đang phải phân vân nên là tín đồ của FF hay PE. Còn bạn?

DUY THÁI
www.gamevn.com

Phát triển: Sega | **Phát hành:** Sega | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 21/09/2004

Hồi sinh Võ Sĩ Đạo

BLOOD WILL TELL

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Bạn muốn được quay về xứ Phù Tang thời xa xưa để gặp lại những chàng samurai sống và chết vì danh dự? Blood Will Tell sẽ cho bạn cơ hội hoá thân thành một chiến binh samurai quả cảm để dẹp loạn loài quỷ dữ xấu xa.

Nếu là người đam mê truyện tranh manga Nhật Bản thiên về đề tài thần bí, giả tưởng của nhà văn Osamu Tezuka (cha đẻ của Astro Boy) thì bạn nhận biết ngay rằng Blood Will Tell cũng được phóng tác từ bộ truyện manga nổi tiếng Dororo. Câu chuyện kể lại cuộc phiêu lưu của samurai Hyakkimaru trên đường tìm lại những phần thân thể của mình bị loài quỷ dữ tước đoạt. Song hành cùng anh là chú nhóc Dorodo hiếu động, người bạn đường để tâm sự và cũng là một trợ thủ đắc lực.

Là một võ sĩ đạo có đẳng cấp, Hyakkimaru tất nhiên không thể thiếu thanh kiếm sắc bén đầy uy lực. Bên cạnh đó, anh còn có những món vũ khí có một không hai như súng máy tự động, khẩu thần công (cannon).

Trong chuyến hành trình thú vị này, bạn sẽ lần lượt tìm lại những phần cơ thể đã mất của Hyakkimaru và dần khám phá ra những điểm thú vị xung quanh chàng Samurai này. Khởi đầu game, khung cảnh ảm đạm trong hai sắc đen trắng nhưng khi tìm lại được con mắt quý giá của anh, thế giới trở nên rực rỡ và đầy sức sống hơn bao giờ hết. Dần dần theo từng bước chân của Hyakkimaru, bạn sẽ phục hồi được thính giác để nghe âm thanh sống động quanh mình. Một khi cơ quan khứu giác được trả lại, tay của bạn sẽ biết rung lên mỗi khi chạm mặt tên trùm,...

Bạn có thể sáng tạo nhiều đòn liên hoàn (combo) khác nhau bằng cách sử dụng những thanh kiếm tìm được. Ngoài việc cải thiện sát thương, tốc độ đánh, những thanh kiếm này còn giúp bạn giảm bớt thương tổn trước những phép thuật tấn công mà bọn quỷ thường xuyên sử dụng. Trong Blood Will Tell bạn có thể tăng sát thương cho mỗi lần ra đòn quyết định bằng cách bấm nhanh các phím. Ngoài các chiêu liên hoàn đẹp mắt, anh hùng của chúng ta còn có thể sử dụng Spirit Attack để lần át đám đông kẻ thù hay những con trùm khó xơi.

Thiên về hành động nên Blood Will Tell không có những màn giải đố đòi hỏi óc phán đoán như Onimusa, Resident Evil... Nhà làm game đã cố gắng sáng tạo thật nhiều chủng loại quái vật ấn tượng khác nhau: từ các chiến binh bằng xương, những bóng ma lởn vởn, bọn zombie, đám golem bằng đá..., tất cả đều tái hiện khá chuẩn và phong phú. Blood Will Tell trau chuốt các đoạn phim rất đẹp mắt, ngay từ những thước phim demo trước khi vào trò chơi. Các gam màu sử dụng trong game sặc sỡ và sáng theo đúng gu SEGA.

Blood Will Tell nhìn chung là một game dễ dàng chấp nhận đối với những gamer yêu thích hành động nhưng thiên về yếu tố thần thoại. Tuy nhiên trong thời điểm các game đỉnh nhất thay nhau xuất hiện thì Blood Will Tell rất ít khả năng thực hiện một cú huých đột phá.

TUẤN NA

ĐIỂM TIN

biết họ đã đề nghị một hợp đồng với Juice Games để giành quyền phát hành trò chơi trên. Theo New York Newsday, nếu Take Two đạt được thỏa thuận, họ sẽ phải trả tổng cộng 8,125 triệu USD khi tung trò chơi ra trên ba hệ máy PC, XBox và PS2. Và phải trả thêm 1,874 triệu USD nếu trò chơi bán chạy. Tất cả số tiền thu được sẽ chia cho Fund4Games, nơi cung cấp vốn cho việc phát triển trò chơi, 4,5 triệu USD. Phần còn lại sẽ về tay GMAC, chủ nợ lớn nhất của Acclaim.

■ "Biệt tích" gần 4 năm sau khi tung ra Alone in the Dark: The New Nightmare (2001), mãi cho đến gần đây Darkworks mới cho biết, họ vừa ủy quyền phân phối Cold Fear, một game hành động kinh dị mới nhất của mình cho hãng Ubisoft. Trò chơi kể về Tom Hansen, một cảnh sát tuần duyên Mỹ, trong một chuyến tuần tra vùng biển đã phát hiện ra một tàu săn cá voi của Nga bỏ hoang giữa biển khơi, và từ chiếc tàu này cuộc điều tra đã dẫn dắt Hansen đến với một dàn khoan dầu bí ẩn. Nhiều cuộc đụng độ với những người lạ mặt và kể cả những sinh vật kỳ dị đã xảy ra, Hansen buộc phải chiến đấu để sinh tồn và quyết tâm theo đuổi cuộc điều tra nhằm tìm ra lời giải đáp cho mọi chuyện. Hiện tại cả Darkworks lẫn Ubisoft đều từ chối tiết lộ các thông tin liên quan đến trò chơi, hiện chúng ta chỉ biết rằng nó sẽ được tung ra thị trường vào tháng 3 năm 2005 trên cả ba hệ máy XBox, PS2 và PC.

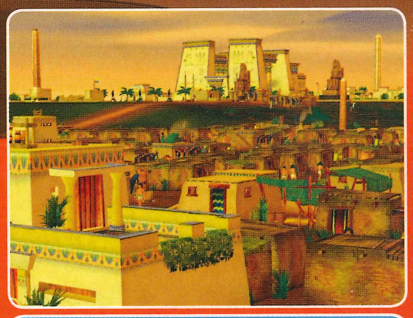
■ SCi Entertainment cho biết một thỏa thuận giữa họ và nơi nắm giữ bản quyền loạt phim Highlander lừng danh đã được ký kết. Dựa theo hợp đồng này, SCi sẽ phát triển một loạt các game PC với nội dung lấy từ loạt phim trên dưới sự hỗ trợ và cộng tác của Peter Davis và Bill Panzer, hai đồng tác giả của loạt phim. Được khán giả biết đến lần đầu vào năm 1986, do hai diễn viên gạo cội Christopher Lambert và Sean Connery thủ diễn, Highlander đã có trong tay tổng cộng ba bộ phim điện ảnh cùng một loạt sê-ri phim truyền hình.

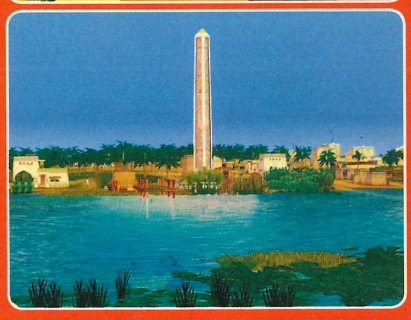
Tuy nhà phát triển game chưa công bố thời điểm tung ra trò chơi, nhưng Davis và Panzer hi vọng trò chơi sẽ là "một phần không thể thiếu của buổi lễ kỷ niệm 20 năm ra mắt của bộ phim vào năm 2006".

CHILDREN OF THE NILE™

NHỮNG ĐỨA CON SÔNG NILE

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB





Xứ sở Ai Cập đượm màu truyền thuyết huyền bí về các vị Pharaon, về dòng sông Nile nuôi sống cả một nền văn minh cổ đại, lại một lần nữa đến với gamer qua trò chơi Children of The Nile (CoTN). Sau thành công vang dội của trò chơi Pharaoh nói riêng và dòng game xây dựng thành phố nói chung, hãng Impression Games để lại trong lòng người hâm mộ nhiều luyến tiếc khi tuyên bố ngừng phát triển xêri games ăn khách này. Hiện tại, loạt game xây dựng thành phố đã được bàn giao lại cho Break Apart, một tân binh trong giới phát triển, nhưng cho đến nay mọi chuyện cũng không có gì khả quan lắm. Kể từ trò Emperor: Rise of the Middle Kingdom cho đến nay, hãng Break Apart chưa đưa ra được sản phẩm nào khác. Lúc này, người hâm mộ buộc phải đặt niềm hy vọng vào một hãng thứ ba và CoTN của hãng Tilted Mill đã ra đời để khỏa lấp "cơn ghiền" cho những ai yêu thích thể loại game xây dựng thành phố. Được phát triển bởi một lực lượng có gắn bó với Pharaoh từ những ngày đầu (phần lớn nhân viên của Tilted Mill xuất thân từ Impression Games), CoTN hứa hẹn sẽ là hậu duệ xứng đáng của Pharaoh để không phụ lòng mong mỏi của người hâm mộ. CoTN được dựng dựa trên một giai đoạn lịch sử có thật của Ai Cập: từ vua Ramses đến nữ hoàng Nephatity, có cả giai đoạn trị vì của nữ hoàng Cleopatra dưới sự xâm lược của đế quốc Roma... Nghe mới tuyệt làm sao!

MỘT KHÔNG GIAN 3D MỚI LẠ

"Hậu sinh khả úy" đó là câu thành ngữ dùng để so sánh giữa CoTN và Pharaoh. Phần "nghe-nhìn" được chăm chút rất kỹ: vùng đất Ai Cập được 3D hóa và tương tác dễ dàng bằng chuột, bàn phím. CoTN sử dụng bộ engine do hãng Tilted Mill mua lại từ Empire Earth-game đã đoạt giải "Trò chơi hay nhất năm 2001"- nên thừa hưởng nhiều ưu điểm như vẽ được lượng lớn mô hình và nhà cửa với độ chi tiết cao mà vẫn tương thích rộng rãi với đa số PC. Bạn có thể xem sức mạnh của bộ engine này dưới nhiều hình thức khác nhau: từ công trường khai thác đá có hàng trăm nhân công đến những công trình kiến trúc nguy nga, to lớn (như cung điện Pharaon chẳng hạn). Bên cạnh đó, engine còn giúp tạo nên sự sống động cho thành phố. Như khi chuyển sang chế độ góc nhìn ngôi thứ nhất, bạn hãy dành thời gian dạo bước trên đường để xem người thợ đất nặn bình gốm hay cô thợ dệt vải đang rao bán từng xấp vải lanh trong phiên chợ...

Game có một hệ thống thời gian rất cụ thể, có cả ngày lẫn đêm và các mùa được chia theo tính toán của người Ai Cập xưa (hồi đó người Ai Cập chưa sử dụng lịch có 12 tháng như bây giờ, một lỗi sai của trò Pharaon nếu bạn để ý) bao gồm: mùa gieo trồng, mùa gặt hái và mùa lũ. Khung cảnh trong game tự động thay đổi theo mùa và thời gian: ban đêm thành phố trở nên yên tĩnh và màu sắc sẫm

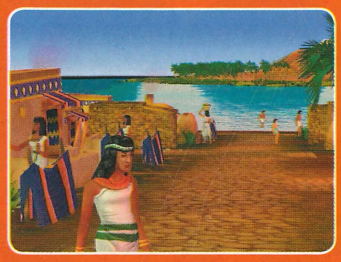
Tên game: Children of The Nile
Thể loại: Xây dựng thành phố
Sản xuất: Tilted Mill
Phát hành: Myelin Media
Ngày phát hành: 10/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá
Cấu hình: CPU: 800MHz, 128MB, VGA: 32MB, HDD: 1.1GB, Win98/SE/2000/XP

hơn; còn vào mùa gặt hái, dân chúng trở nên hối hả trong công việc đồng áng.

LÀM PHARAON KHÔNG DỄ

Phá vỡ lối mòn thường thấy trong các game xây dựng trước đây - chỉ tập trung vào nhà cửa mà quên đi yếu tố con người - CoTN chú ý tới con người, nhân tố tối quan trọng trong quá trình xây dựng thành phố trở nên thịnh vượng. Người dân ở thành phố này có tất cả nhu cầu, sở thích của người bình thường, cũng biết yêu biết ghét. Nhiệm vụ của bạn trong vai trò Pharaon là thỏa mãn yêu cầu của dân chúng. Để dễ hình dung, bạn cứ tưởng tượng mình đang chơi trò The Sims nhưng thay vì chỉ điều khiển một gia đình nhỏ bé thì sẽ là hàng trăm thậm chí hàng ngàn người dân trong một khoảng không gian bao la rộng lớn. Tất nhiên, với số lượng nhiều như vậy, trò chơi sẽ được giảm mức độ chi tiết xuống một ít nhưng về căn bản, bạn phải cung cấp đầy đủ cơm, áo, gạo, tiền cũng như lo cho họ việc làm, đáp ứng các nhu cầu về tôn giáo... Người dân tự động biết thiết lập các mối quan hệ xung quanh.

Bạn hãy thử xây một khu nhà nhỏ và xem cách dân cư của mình hành xử. Đầu tiên, họ lần lượt dọn vào ở, đi tìm việc làm, làm quen với những người hàng xóm mới. Nếu bắt gặp được đối tượng nào đó vừa ý và thời gian đủ chín muồi, họ sẽ tổ chức đám cưới và sinh con đẻ cái; hình thành nên một gia đình... Khi cần mua thêm lương thực hoặc nhu yếu phẩm, máy sẽ tự động cử người ra chợ mua hàng về. Hầu hết những công việc trên đều do trí tuệ nhân tạo của máy đảm trách, nghĩa là bạn chỉ phải lo những vấn đề "hệ trọng" của quốc gia. Như đã đề cập, yếu tố con người là tấm gương phản ánh nền kinh tế và là cơ sở xem xét khả năng quản lý thành phố của bạn mạnh hay yếu. Nếu thấy xuất hiện người hành khất trên đường thì chứng tỏ nền kinh tế đang suy yếu, bạn nên giảm thuế để được lòng dân chúng. Sẽ là một tai họa nếu bạn liên tiếp không đáp ứng đủ nhu cầu

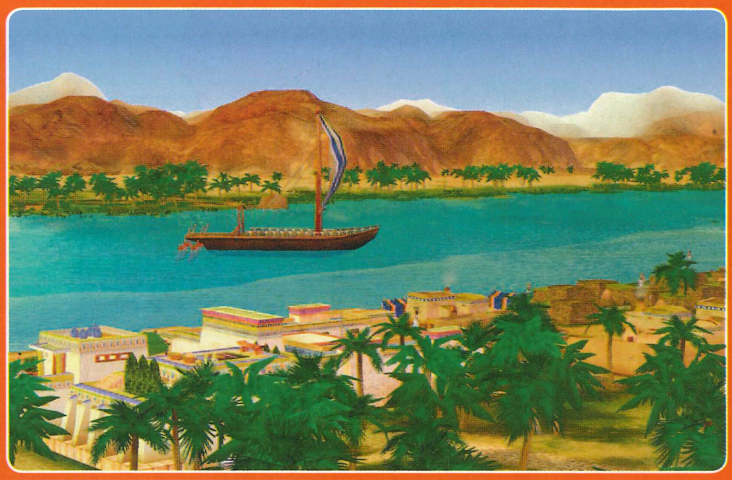


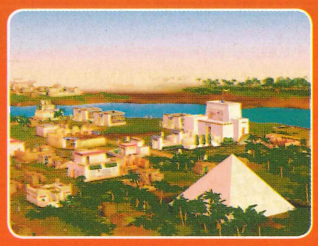
lương thực, thuốc men hay tôn giáo tín ngưỡng của nhân dân. Lúc đó, người dân sẽ bất mãn, sản xuất ngưng trệ và bùng phát biểu tình.

THẦN THÁNH VÀ ĐỜI SỐNG TÍN NGƯỠNG

Có lẽ trên thế giới không có một nền văn minh nào lại thờ phụng nhiều thần linh hơn Ai Cập với trên dưới 2.000 vị thần. Có thần xuất hiện dưới nhiều cái tên khác nhau và thần cai quản cùng lúc nhiều lĩnh vực do có sự khác biệt tôn giáo giữa vùng Thượng Ai Cập và Hạ Ai Cập.

Do đó, sẽ là một thiếu sót rất lớn nếu CoTN không đề cập đến khía cạnh này. Hệ thống thần linh trong CoTN đã được rút gọn khá nhiều, chỉ có khoảng 14 vị thần tiêu biểu và đóng vai trò vô cùng quan trọng trong thành phố. Nếu người dân không có hoặc có quá ít nơi để thờ cúng vị thần của mình, họ sẽ phẫn nộ và nhanh chóng biểu tình lan rộng ra khắp thành phố. Sẽ không còn cảnh những ông thần như Horus hay Seth đi lang thang khắp các hang cùng ngõ hẻm như trong Zeus. Vì CoTN không theo hướng thần thoại mà tập trung phản ánh lịch sử, hiện thực. Trong CoTN cách dễ nhất để xây dựng một đời sống văn hóa tín ngưỡng cho người dân là xây các miếu thờ nhỏ dọc các con đường và bố trí thầy tu để cai quản. Một thầy tu có thể quản lý nhiều miếu thờ nhưng đừng bao giờ quên thờ cúng một vị thần nào. Nếu thất lễ với thần linh, bạn có thể phải hứng chịu cơn thịnh nộ không





phải đến từ thần thánh mà từ chính thần dân của mình. Về sau nếu có đủ điều kiện, bạn có thể xây dựng thêm đền đài lộng lẫy; dù rất tốn thời gian nhưng sẽ là công cụ biểu dương quyền lực của bạn đối với thành phố cũng như kẻ thù.

Con người không ai sống bất tử, kể cả Pharaon đại diện cho thần thánh. Vì thế, CoTN thiết kế thời điểm băng hà cho cả Pharaon. Sự ra đi của Pharaon ảnh hưởng sâu sắc đến dân chúng. Nếu lúc sống, bạn là một vị minh quân và xây cho mình một kim tự tháp đồ sộ thì sau khi băng hà, bạn sẽ được chôn cất với lòng tôn kính; ngược lại, nếu bạn là một vị vua mất lòng dân thì Pharaon kế nhiệm sẽ phải tốn nhiều công sức để lấy lại lòng tin của dân chúng.

RẤT ĐÁNG ĐỂ CHỜ ĐỢI

Qua những đặc điểm trên, có thể thấy CoTN đang từng bước rẽ dòng game xây dựng thành phố theo một hướng khác. Không chỉ tập trung vào những công trình kiến trúc đa dạng, nhiều tính năng mà CoTN còn đem đến cho người chơi vai trò lãnh đạo thực thụ. Không phải chỉ xây thật nhiều nhà cửa hay bỏ thật nhiều tiền trang hoàng cho thành phố lộng lẫy, CoTN buộc người chơi phải quan tâm đến từng nhu cầu căn bản của người dân. Có như vậy mới thể hiện được mối quan hệ mật thiết giữa quân vương và dân chúng mà không phải trò chơi nào cũng thể hiện rõ. Sẽ không bao lâu nữa, fan hâm mộ dòng game xây dựng thành phố sẽ được tận tay thử nghiệm những ưu điểm trên của CoTN. Nếu không có gì thay đổi, ngày phát hành của CoTN sẽ được ấn định vào tháng 10, sau khi Tilted Mill thỏa thuận được với hãng phát hành Myelin Media. Chúng ta hãy cùng chờ để trở thành một Pharaon vĩ đại trong lòng người Ai Cập.

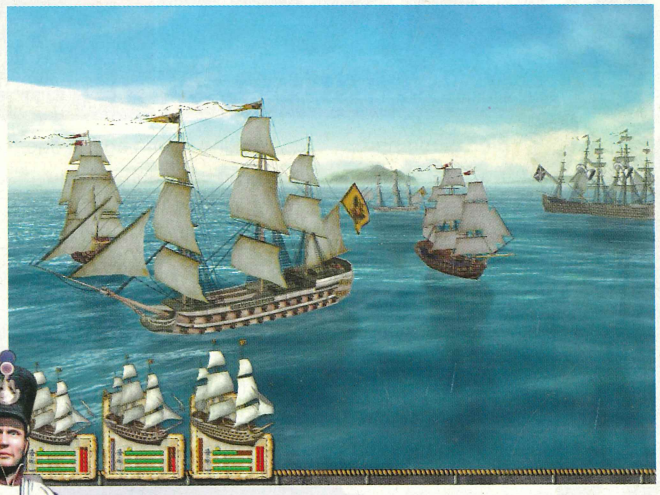
ĐỨC QUANG

IMPERIAL GLORY

RẠNG DANH TỔ QUỐC

Hãng phát hành game Eidos Interactive từng cho ra đời khá nhiều trò nổi tiếng cho biết họ đang cộng tác với Pyro Studios (hai hãng này trước đây đã cộng tác với nhau để tạo ra trò Commandos 3) để xây dựng một trò chơi chiến thuật vô cùng hấp dẫn mang tên Imperial Glory. Vậy thật sự trò chơi này có những gì hấp dẫn? Bằng những thông tin ban đầu từ hãng sản xuất, chúng ta có thể có một cái nhìn khái quát về trò chơi này.

Imperial Glory được xây dựng dựa trên bối cảnh hỗn loạn ở châu Âu vào những năm cuối thế kỷ 18, đầu thế kỷ 19. Người chơi sẽ nhập vai là một trong những vị hoàng đế đáng kính nhất của các cường quốc ở châu Âu như Áo, Pháp, Anh,



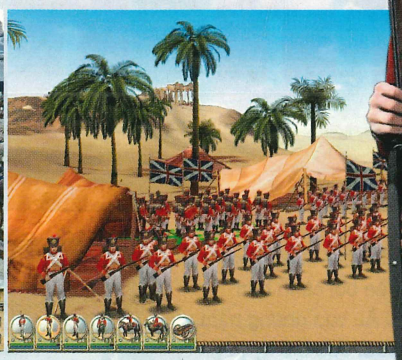
Nga... và sẽ phải quản lý mọi thứ từ kinh tế , quân sự cũng như phải sử dụng mưu trí để giữ cho đất nước do mình cai quản luôn được yên bình và tồn tại qua khỏi giai đoạn khốc liệt này. Bất cứ ai từng chơi qua thể loại này đều biết điều quan trọng nhất không ngoài việc tạo cho mình một quân đội hùng mạnh để sẵn sàng đối đầu và đánh trả bất cứ kẻ thù nào. Mặc dù mặt hình thức cũng như cách chơi được thiết kế hiện đại và hoàn toàn mới lạ nhưng trò chơi vẫn giữ lại những tính năng quen thuộc vốn là điểm mạnh của thể loại chiến thuật cổ điển như: giao thương trao đổi hàng hoá giúp xây dựng một nền kinh tế vững mạnh cho quốc gia, khai thác hợp lý tài nguyên và nghiên cứu khoa học nhằm phát triển các kỹ thuật mới phục vụ cho kinh tế và quân đội... dĩ nhiên cũng không thể thiếu việc thiết lập các quan hệ ngoại giao

Tên game: Imperial Glory
Thể loại: Chiến thuật
Sản xuất: Pyro Studios
Phát hành: Eidos Interactive
Ngày phát hành: 03/01/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

vốn là một con đường hữu ích để đạt được những lợi ích quốc gia. Khi chiến tranh xảy ra, bắt buộc bạn phải là tay chỉ huy quân đội tài ba mới có thể vượt qua và chiến thắng trong các trận chiến mang vinh quang về cho tổ quốc.

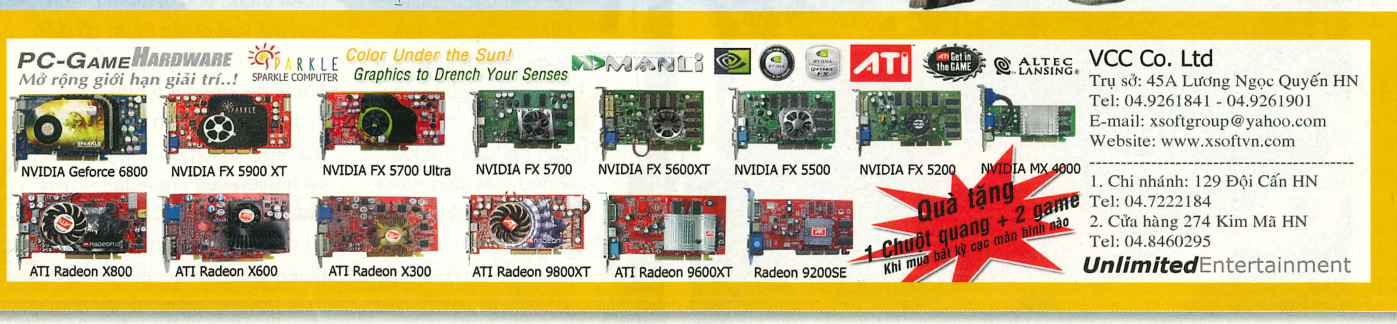
Trò chơi có giao diện khá đơn giản, dễ hiểu và sử dụng những kĩ thuật hiện đại nhất hiện nay. Theo thông tin ban đầu từ hãng sản xuất, nét nổi bật của trò chơi chính là sự kết hợp khá hoàn hảo giữa thể loại đi theo lượt và thời gian thực. Trong trò chơi, sự kết hợp này được thể hiện cụ thể, ví dụ khi ở bản đồ thế giới, người chơi sẽ phải tuân thủ nguyên tắc của thể loại chiến thuật đi theo lượt và có giao diện giống như trò Total War, tức có những vùng lãnh thổ được phân chia biên giới rõ ràng, đạo quân tượng trưng cho những quân cờ và người chơi như thể người đang đánh một ván cờ lớn mà bàn cờ chính là bản đồ thế giới vậy! Một khi những quân cờ của các quốc gia khác nhau được đặt trong cùng một vùng lãnh thổ thì lập tức xảy ra tranh chấp và người chơi tức khắc được chuyển cảnh đến những chiến trường được vẽ bằng đồ họa 3D khá nét và chi tiết, người chơi có thể xoay chuyển camera và góc nhìn tùy thích và rất dễ dàng.

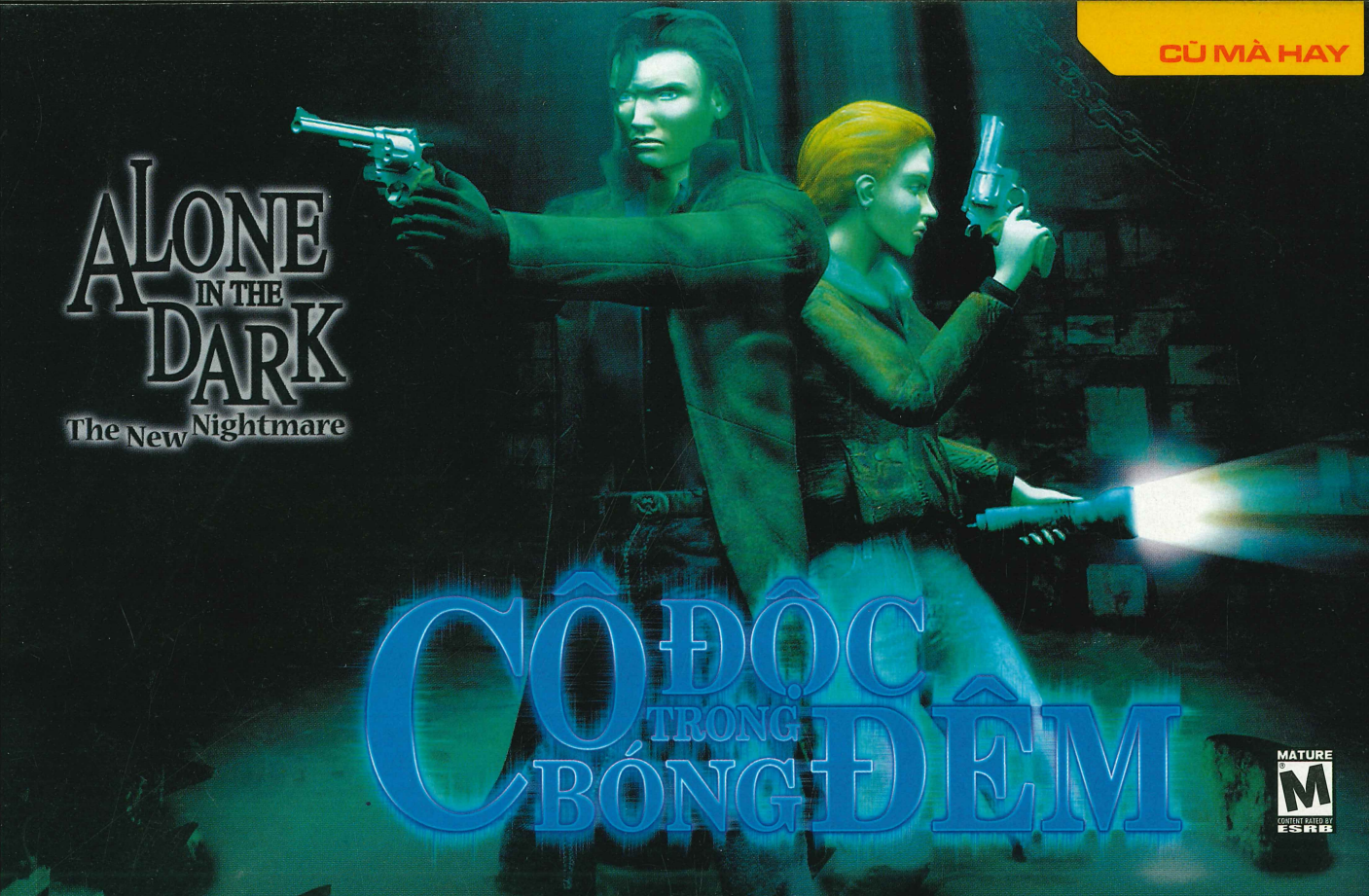
Các nhà thiết kế trò Imperial Glory thực hiện khá tốt công việc của mình từ các chi tiết cho đến tính hợp lý của đồ vật, đối với linh hồn của trò chơi là các cảnh chiến trường thì càng được chăm chút hơn từ các trận đánh trên bộ cho đến các trận đánh trên biển. Cũng theo lời mô tả của những thành viên trong nhóm thiết kế, các chiến trường sẽ được xây dựng khá rộng lớn đủ để kỵ binh có cơ hội tung hoành ngang dọc, thêm vào các cảnh vật như những cánh rừng, tòa lâu đài... Ngoài mục đích làm phong phú cho cảnh nền, những cảnh vật này còn giống như các điểm tựa vững chắc và tăng thêm sức mạnh phòng thủ cho các vị tướng tài biết tận dụng chúng. Chiến trường còn được trang hoàng thêm bằng các hiệu ứng thời tiết như mưa, gió, sương mù... Các đơn vị quân và khí tài đều được thiết kế theo đúng lịch sử và rất đa dạng về binh chủng: trên bộ gồm các đạo bộ binh, kị binh, pháo binh; dưới nước có sự tham gia của rất nhiều loại thuyền chiến khác nhau và mỗi loại đều có số lượng thủy thủ và các "tuyệt chiêu" có thể nói là khắc kỵ lẫn nhau. Vì thế người chơi cần nghiên cứu kỹ trước khi quyết định sản xuất.



Bất kể mọi lời dị nghị cho rằng Imperial Glory chỉ là một trò ăn theo cách thể hiện của đàn anh Total War bản thân trò chơi vẫn có những nét quyến rũ riêng. Và còn gì thích thú cho bằng khi chỉ cần mua một trò chơi mà có thể cùng lúc tham gia vào 2 hình thức thể loại chiến thuật, hơn nữa xu hướng của các trò chơi chiến thuật ngày nay đều đi theo hướng kết hợp này. Tất nhiên còn quá sớm để chúng ta kết luận về trò chơi này vì mọi thông tin trên chỉ mang tính tham khảo ban đầu và có thể một vài chi tiết sẽ bị nhà sản xuất thay đổi vì một lý do nào đó. Tuy nhiên nếu trò chơi vẫn giữ nguyên hướng phát triển tốt cho phần chơi đơn và tạo được sự hấp dẫn và cân bằng trong phần chơi mạng thì tương lai của Imperial Glory sẽ rất rộng mở. Và mọi kết luận chỉ thật sự chính xác cho đến ngày trò chơi được phát hành vào quý 1 năm sau.

ĐẶNG THANH BÌNH





CÔ ĐỘC TRONG BÓNG ĐÊM

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Trước thập niên 90, trò chơi trên máy tính, vốn viết cho máy cấu hình thấp nên khá đơn giản; được biết đến nhiều là Tetris (xếp gạch) hay Chocolat (xếp banh)... Cho đến năm 1992, phiên bản Alone in The Dark (ATD) đầu tiên xuất hiện giản dị trên nền DOS nhưng đã gây ấn tượng mạnh vì có thể làm cho người ta "sợ"! Bởi vậy, ATD thu hút được nhiều gamer thích cảm giác hồi hộp. Mỗi lần có người chơi trò này y như rằng có đông người vây quanh, phần lớn vì tò mò, và cũng không ít người cảm thấy thích ATD nhưng lại sợ đến nỗi không dám chơi một mình! Nhiều lúc nhác thấy một con ma ngoài cửa sổ, bạn còn chưa kịp giật mình thì đã nghe tiếng họ la lên rồi! Nói như vậy để bạn hình dung được vào thời đó, ATD thật sự đã lôi cuốn người chơi như thế nào. Cứ như vậy, sau khoảng 2 năm, hãng sản xuất Spiral House (Pháp) lại lần lượt cho ra đời những phiên bản mới hơn, hay hơn với cốt truyện không ngừng được mở rộng. Bản ATD 4 có tên The New Nightmare đã được hãng Infogrames (hiện giờ đã đổi tên thành Atari) phát hành vào năm 2000.

HÒN ĐẢO BÍ ẨN

Đối với những ai may mắn được chơi ATD từ những ngày đầu, chắc sẽ không xa lạ gì với cái tên Edward Carnby. Là nhân vật chính trong suốt các phiên bản của ATD, tay thám tử tư này luôn lôi kéo người chơi vào những địa điểm kỳ bí, siêu nhiên cũng như các vụ án quái gở. Lần này, Edward đã trở lại với một phong cách hoàn toàn mới hứa hẹn đem đến nhiều bất ngờ. ATD4 có cốt truyện khá hay, đủ để quyến rũ chúng ta vào một chuyến phiêu lưu rất hồi hộp và gay cấn. ATD4 bắt đầu bằng việc người chơi được cho biết Chales Fiske - người bạn thân của Edward - đã mất tích và tìm thấy xác trên hòn đảo Bóng Tối (Shadow Island) - một hòn đảo ngoài khơi luôn bị che phủ bởi mây mù và những cơn bão thi nhau gào thét. Hòn đảo bí ẩn này nghe đồn từng là nơi trú ngụ của một bộ tộc châu Mỹ bản địa cổ xưa - Akbanis mà sau khi bị tuyệt diệt đã để lại ba tấm bùa ẩn chứa sức mạnh ghê gớm cho bất cứ ai sở hữu nếu ghép đủ chúng lại. Đó cũng là nguyên nhân gây ra cái chết bí ẩn cho Chales Fiske khi đang nghiên cứu về nguồn gốc của sức mạnh này. Không một dấu vết rõ ràng, không một manh mối hay nhân chứng. Và thám tử Edward quyết định đến hòn đảo Shadow Island để truy tìm thủ phạm. Đồng hành cùng anh còn có Aline Cedrac, nhà nhân chủng học khả ái. Edward hy vọng sẽ tìm ra người cha mà anh đã bị thất lạc từ nhỏ trên hòn đảo này. Mọi kế hoạch tìm kiếm đã được vạch ra cho đến khi chiếc máy bay chở họ đến Shadow Island bị rơi một cách khó hiểu khi bay ngang bầu trời hòn đảo. Hai người bị lạc ở hai vị trí khác nhau và vật dụng duy nhất để gắn kết họ là chiếc bộ đàm. Đến đây, cuộc phiêu lưu của chúng ta chính thức bắt đầu...

GAMEPLAY

Cách chơi của ATD4 không có nhiều thay đổi lắm so với những năm trước, là một trò chơi dung hoà giữa hai thể loại mà ít ai nghĩ

Tên game: Alone in The Dark - The New Nightmare
Thể loại: Phiêu lưu

Sản xuất: Spiral House
Phát hành: Atari

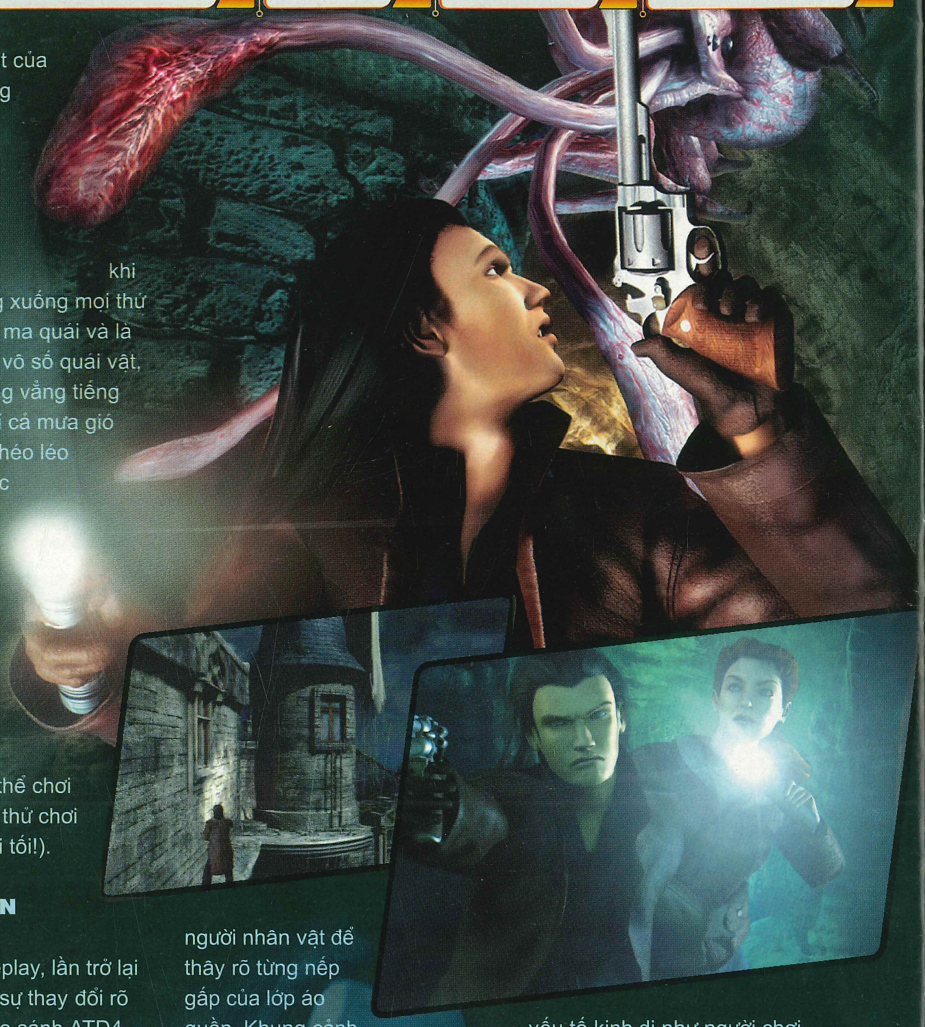
Ngày phát hành: 23/05/2001
ESRB: Mature

Cấu hình: CPU: 300MHz, 64MB, VGA: 8MB, HDD: 400MB, Win98/SE/2000/XP

rằng có thể kết hợp được: hành động và phiêu lưu. Bạn sẽ chọn cho mình một trong hai nhân vật là Edward hay Aline và nội dung trò chơi sẽ thay đổi tùy theo sự lựa chọn này. Chọn Edward, bạn sẽ có được một khẩu shotgun và cần phải chiến đấu nhiều hơn, quái vật bạn gặp rất đa dạng. Bù lại bạn không phải vắt óc suy nghĩ nhiều để tìm đường đi vì đơn giản bạn sẽ không gặp thử thách nào khó khăn ngoài việc phải tìm những chiếc chìa khoá để mở những cánh cửa trong lâu đài... Trong khi đó, Aline thì khác, một cô gái tất nhiên sẽ không cần sử dụng vũ khí nhiều để tấn công quái vật mà trên hết là phải vận dụng cái đầu để giải quyết mấy câu đố trên khắp hòn đảo.

Xét khía cạnh hành động, game không có nhiều vũ khí cho bạn chọn lựa như trong các game bắn súng, nhưng phần lớn đều hữu dụng và có hoả lực tăng dần, nhất là ở những màn sau. Ngoài ra, nhân vật của chúng ta còn có những thứ vũ khí rất hiện đại mà trong thực tế chưa chắc đã có, ví dụ như súng phóng điện, súng laser hay súng plasma và photon! Tuy nhiên bạn chỉ có thể sử dụng những khẩu súng này khi thật sự cần thiết, bởi nếu không thì bạn còn gì phải sợ lũ quái vật? Game có số lượng đạn dược khan hiếm và những khẩu súng điện hay plasma lại càng khan hiếm hơn.

Tuy mang tiếng là một game kinh dị nhưng ATD4 lại không khiến cho người chơi hồi hộp bằng hình ảnh của những con quái vật. Do chỉ dựa trên những low-polygon (mô hình có chi tiết thấp) nên quái vật của trò chơi không gây chút ấn tượng nào ghê rợn (bạn chỉ biết được chúng nguy hiểm cỡ nào sau khi đã bị "táp" vài nhát!), phần lớn giống như bạn đang chơi đùa với những con bọ thu nhỏ trong bộ phim Starship Trooper vậy. Nói như thế không có nghĩa ATD4 không có gì đáng sợ, cái hay của trò chơi là biết làm cho người chơi "thót tim" không chỉ bằng hình ảnh mà còn vận dụng cả âm thanh và tình tiết của game. Thử tưởng tượng một khu vườn rất xinh đẹp vào ban ngày mà bạn chạy nhảy ca hát, nhưng khi màn đêm buông xuống mọi thứ trở nên vô cùng ma quái và là chỗ ẩn nấp của vô số quái vật, xung quanh văng vẳng tiếng chó tru thậm chí cả mưa gió nữa... ATD rất khéo léo khi biết khai thác nỗi sợ hãi ngay chính trong bản thân người chơi và những yếu tố bất ngờ xen kẽ trong game (tôi thừa nhận mình đã không thể chơi quá 15 phút khi thử chơi trò này vào buổi tối!).



LỘT XÁC HOÀN TOÀN

Ngoài gameplay, lần trở lại này, ATD đã có sự thay đổi rõ rệt về đồ hoạ. So sánh ATD4 với phiên bản năm 1996 tức phiên bản cuối cùng trước khi trò chơi bị ngừng phát triển, chúng ta sẽ thấy rõ điều đó. Không còn là những mô hình "đầu, mình, tứ chi" thô kệch mà game đã được chuyển hoá sang môi trường 3D với nhiều hiệu ứng đồ hoạ, trong đó hiệu ứng ánh sáng đóng vai trò chủ lực trong việc tạo ra "cảm giác hồi hộp" cho người chơi. Giống như tên gọi "Cô độc trong bóng đêm", bối cảnh của trò chơi chủ yếu diễn ra vào ban đêm nên game được thiết kế khá tối. Nếu may mắn bạn sẽ gặp được một căn phòng đèn đóm đàng hoàng, còn không bạn phải đối chọi với bóng tối chỉ bằng ngọn đèn pin trong tay. Hiệu ứng ánh sáng phát từ đèn pin phải nói là được làm rất tuyệt, bạn thử xoay nhân vật quanh vị trí đang đứng xem, ánh sáng sẽ quét khắp xung quanh một cách nhẹ nhàng và uyển chuyển làm lộ từ từ những chi tiết bị bóng tối bao trùm, ánh sáng còn hắt lên người nhân vật để thấy rõ từng nếp gấp của lớp áo quần. Khung cảnh trong game cũng được thiết kế đẹp không kém, không phải là những mô hình 3D thường thấy trong các game hành động đơn thuần và cũng không phải khung cảnh vẽ bằng tay như ATD1, khung cảnh của ATD4 được dựng hoàn toàn bằng máy tính nên độ tinh xảo rất cao. Ta có thể cảm nhận được từng nhánh cây khô úa trong khu rừng ma quái, từng quyển sách bám bụi xếp ngay ngắn trên giá sách trong thư viện, hoặc những ánh sáng yếu ớt phát ra từ mấy ngọn nến... Tuy nhiên, vì game dài, nhiều cảnh nên tốc độ chuyển cảnh có phần chậm. Điều này gây khó chịu một chút ở những chỗ bạn cần phải di chuyển qua lại nhiều hoặc bạn đang chạy trên cỗ PC có cấu hình hơi thấp.

Song song với đồ họa, ATD4 còn có cả một thư viện âm thanh khổng lồ, rất đa dạng. Nói không ngoa, nếu không nhờ phần phụ trội của âm thanh thì ATD có lẽ đã không đạt được yếu tố kinh dị như người chơi mong đợi. Tôi không bình luận nhiều về phần âm thanh của trò chơi vì thật sự, âm thanh đã làm tốt hơn nhiệm vụ được giao: tạo môi trường cho đồ hoạ phát huy tác dụng, gây cảm giác hồi hộp kích thích người chơi... Và âm thanh của ATD4 dường như không có khuyết điểm.

LỜI CUỐI CÙNG

Có thể ATD4 đã không được như mong đợi của nhiều tay chơi game lão làng muốn tìm lại cảm giác kích thích khó tả bên những chiếc máy 486 xa xưa. Trò chơi có một số khuyết điểm đáng tiếc ở hai mặt giao diện và gameplay, nhưng nhìn chung cũng rất đáng hoan nghênh khi nhà sản xuất đã biết đón luồng gió mới - 3D hoá. Khung cảnh gợi cảm xúc và có nhiều tình tiết gây "sốc", game đủ sức thu hút nhiều đối tượng chơi game khác nhau, cho dù họ đã từng hoặc chưa bao giờ chơi qua phiên bản ATD nào.

ĐỨC QUANG

CheatCode

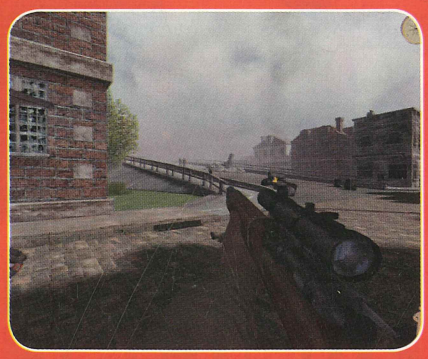
Doom 3

Trong khi chơi, bạn hãy mở cửa sổ console bằng phím [~] và điền vào các mã sau:

Mã:	Kết quả
aviDemo	Lưu lại đoạn phim demo.
benchmark	Sử dụng trò chơi để Benchmark.
doomhell	Tăng tất cả level
freeze	Đóng băng tất cả.
gfxinfo	Hiển thị thông tin về card đồ họa của bạn.
god	Bất tử.
noclip	Không chiếu các Video Clip.
notarget	Trở thành vô hình.
com_drawfps 1	Hiển thị số FPS.
give all	Nạp đầy đủ đạn và phục hồi áo giáp
give keys	Cung cấp tất cả chìa khóa.
give weapon_machinegun	Cung cấp súng máy.
give weapon_shotgun	Cung cấp súng Shotgun.
give weapon_plasmagun	Cung cấp súng Plasmagun.
give weapon_bfg	Cung cấp BFG.
give weapon_chainsaw	Cung cấp Chainsaw.
give weapon_rocketlauncher	Cung cấp súng phóng Rocket.
status	Hiển thị thông số của người chơi.
quit	Thoát khỏi trò chơi.

World War 2 Sniper

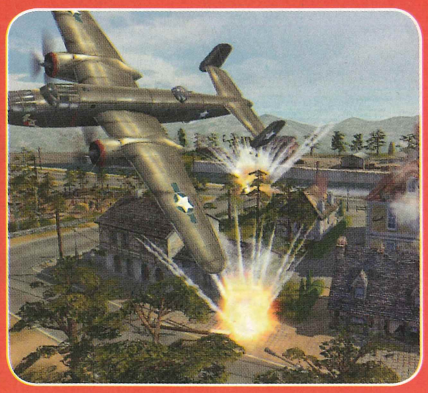
Hãy bấm phím số 9 trong khi chơi và nhập vào mã sau:



Mã:	Kết quả
mpgod	Mã bất tử
mpguns	Cung cấp tất cả súng và đạn có trong trò chơi.
Mppoltergeist	Trở thành tàng hình.

Codename: Panzers - Phase One

Trong khi chơi, bạn hãy bấm phím Enter và nhập vào mã sau:



Mã:	Kết quả
sheepinthetrees	Mã bất tử cho tất cả đơn vị quân.
thespanishinquisition	Chỉ cần bắn một lần là hạ đối phương.
bicyclerepairman	Sửa chữa các thiệt hại.
spotthebraincell	Cộng thêm 1.000 điểm kinh nghiệm.
moneysong	Cộng thêm 1.000 điểm Prestige
dirtyhungarianphrasebook	Cho phép thắng trận mà không cần đánh
mrhilter	Gọi quân chi viện.

Hidden & Dangerous 2

Bạn hãy bấm phím [~] để vào cửa sổ console và nhập mã sau:

Mã:	Kết quả
giveitem #	Cung cấp các vật dụng (với # là tên các vật dụng phía dưới).
happyammo 1	Bật chức năng không hạn chế đạn.
happyammo 0	Tắt chức năng không hạn chế đạn.
heal #	Hồi máu (với # là các số từ 1-100)
kill	Tự sát.
hydroshock	Chỉ cần bắn một lần là hạ đối phương.

Danh sách vật dụng, sử dụng các vật dụng này với mã giveitem:

aqualung	k98opt
arisaka	knifeger
arisakaopt	knifesas
backpackgb1	lee
backpackgb2	leeopt
backpackgb3	magneticmine
backpackger	medikit
backpackrus	medikitbig
bar	mine
bazooka	mosin
binoculars	mp40
brengun	mp44
camera	panzerfaust
carbine	parabellum
clummybomb	pps
colt	shotgun
degtyarev	spagin
delisle	springfield
dynamite	springfieldopt
enfield	stengun
explosivesbag	stengunsil
garand	taisho
grenade36	tankmine
grenade69	thompson
grenadeger	tokarev
grenadejap	wirecutter
k98	zb26

Evil Genius Thiên tài điên

"Thiên tài điên" hay Evil Genius có thể nói là một cái áo mới của trò chơi Dungeon Keeper tuyệt với trước đây. Cả hai dù cũ hay mới đều rất hay, chỉ tiếc là nó như cô gái khuê môn ngày xưa: chỉ khi nào bạn qua được hàng tá "cửa" thì mới có thể chiêm ngưỡng được dung nhan nàng. Nói một cách khác, nếu không kiên nhẫn học được cách chơi thì bạn sẽ nhanh chóng xếp trò chơi này vào loại vớ vẩn và quên mất nó ngay.

Nếu điều đó xảy ra thì thật là tiếc vì Dungeon Keeper hay Evil Genius đều là những quái kiệt trong làng game. Nhận xét rằng chúng hay hay không thì còn phải tùy thuộc vào sở thích của mỗi người, nhưng tôi có thể đảm bảo rằng chúng có những bản sắc hết sức độc đáo nên ít ra bạn cũng hãy thử chơi chứ đừng để nó trôi qua uổng phí. Và để giúp các bạn một tay, tôi sẽ trình bày cách sử dụng màn hình World Map, một phần rất quan trọng nếu không nói là then chốt của trò chơi này.

Trước hết, chúng ta cần phải biết World Map dùng làm gì. Nó có ba công dụng chính:

- Giúp bạn kiếm tiền (cách duy nhất)
- Giúp bạn lấy quest phụ
- Giúp bạn thực hiện nhiệm vụ chính

Và dù bạn có làm gì đi chăng nữa thì cũng phải bắt đầu với màn hình này, do vậy chúng ta hãy làm quen với màn hình World Map trước đã. (hình 1)

Trên màn hình này sẽ có bản đồ thế giới, và nhiều nơi có cắm cờ hoặc có điểm sáng (bạn phải xây phòng điều khiển thì mới có thể thấy những điểm này trên bản đồ). Bạn nhấn vào quốc gia đó để phóng to hoặc nhấn vào nhiệm vụ (cờ hoặc điểm sáng) để xem chi tiết: nhiệm vụ là gì, cần bao nhiêu người để làm, độ rủi ro... (nhấn chuột phải để trở lại bản đồ lớn). Khi nhấn vào một vùng đất nào đó, bạn sẽ thấy màn hình như hình 2.

Còn nếu bạn nhấn vào một điểm sáng hay một lá cờ, bạn sẽ xem được thông tin chi tiết về nhiệm vụ này (hình 3).

Hình 1: Giao diện chính

1. Mức độ căng thẳng tại địa phương mà bạn chọn (nhấn chuột)
2. Cờ: có nhiệm vụ, nhấn vào đó để xem chi tiết
3. Điểm sáng: có nhiệm vụ, nhấn vào đó để xem chi tiết
4. Số tiền bạn kiếm được trong 60 giây
5. Số nhân viên có thể điều động.

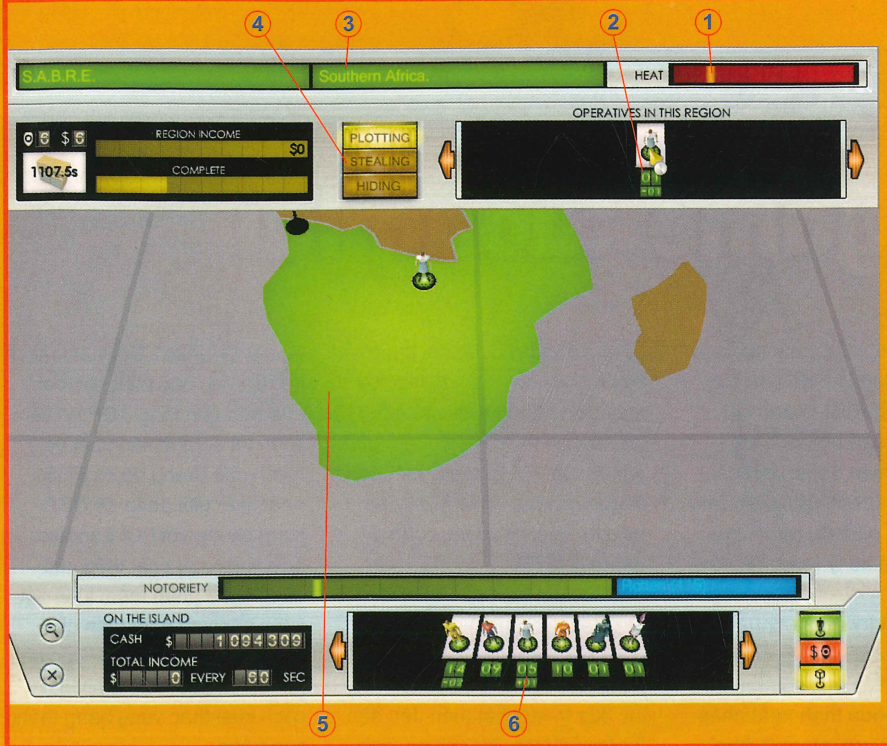
Tại màn hình này, điều cần quan tâm là:

- Phần mô tả về nhiệm vụ
- Số người và loại cần thiết (đối chiếu với số người ở căn cứ xem có đủ để thực hiện hay không)
- Độ rủi ro có cao hay không.

Và như vậy là bạn đã biết cách thực hiện nhiệm vụ rồi đấy. Hãy đối chiếu với nhiệm vụ bạn cần làm (xem nằm ở vùng đất nào...) để xác định đúng nhiệm vụ chính bạn cần làm và thực hiện nó. Lưu ý là không phải lúc nào cũng thành công đâu nhé, nhất là khi độ rủi ro cao.

Trên thực tế khi chơi, có những lúc bạn sẽ không thấy hiển thị độ rủi ro hay thời gian cần thiết để làm nhiệm vụ, đó là do bàn điều khiển của bạn quá ít hoặc có đủ máy nhưng không có người làm việc.

Một điều nữa cũng hay xảy ra là đôi khi bạn không tìm thấy được nhiệm vụ chính, tức nhiệm vụ bắt buộc phải hoàn thành, trên bản đồ thế giới. Đó là do hệ thống an ninh ở đó quá tốt nên đã không cho phép bạn phát hiện từ xa; vậy bạn phải cử người



Hình 2: Cận cảnh một vùng đất

1. Nếu tình hình ở vùng này đang căng thẳng (vạch vàng nghiêng về màu đỏ tươi) thì bạn không nên vọng động.
2. Số nhân viên hiện đang có mặt tại vùng này. Con số ở hàng dưới hiển thị số nhân viên sẽ tăng thêm (+) hay rút đi (-).
3. Tên của vùng đất bạn đang xem.
4. Loại nhiệm vụ sẽ thực hiện.
5. Hình cận cảnh của vùng đất bạn đang chọn.
6. Con số ở hàng dưới hiển thị số nhân viên sẽ tăng thêm (+) hay rút đi (-) từ căn cứ để bổ sung cho toàn bộ nhiệm vụ trên thế giới.

tới tận vùng đất đó để tìm kiếm những điều còn chưa được biết tới.

Việc này rất đơn giản: bạn hãy xác định vùng đất mình muốn, sau đó nhấn vào vùng đất đó để phóng lớn (như hình 2), sau đó chọn số lượng người (thường tôi chỉ chọn 2 worker mà thôi, trừ khi vùng đất đó quá rộng hay cần rút ngắn thời gian thì tôi sẽ bổ sung thêm 3 hoặc 4 guard) bằng cách nhấn chuột lên số người ở căn cứ (phía dưới màn hình), tiếp theo, bạn nhấn nút "Plotting" như trong hình 2. Việc còn lại là bạn hãy chờ trực thăng chở người đến đó là xong.

Hình 3: Chi tiết nhiệm vụ

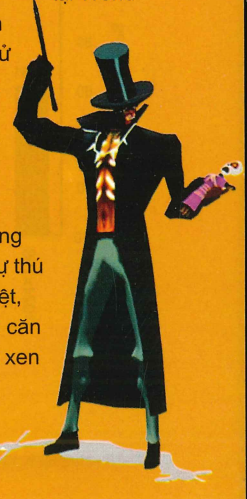
1. Tên nhiệm vụ
2. Số lượng nhân viên và loại nhân viên cần thiết
3. Số lượng nhân viên và loại nhân viên hiện có tại đây
4. Điểm sáng khi phóng lớn
5. Độ rủi ro
6. Thời gian cần thiết để thực hiện
7. Nếu sáng đèn là bạn có thể thực hiện.

Có một điểm bạn đừng quên là phải liên tục trông chừng bản đồ vì thỉnh thoảng sẽ xuất hiện nhân viên phản gián trên vùng đất bạn đang cài người (bạn sẽ thấy xuất hiện hình một nhân viên phản gián trên bản đồ), như vậy hoặc bạn phải rút nhân viên ra khỏi đó ngay hoặc phải ra lệnh cho anh ta ẩn mình thật kín. Để ra lệnh này, bạn chọn vùng đất đó, phóng to nó lên và nhấn vào nút "Hiding" (hình 2). Nếu bạn không xử lý kịp, nhân viên của bạn sẽ bị tiêu diệt và bạn phải bổ sung nhân viên mới.

Việc bổ sung này sẽ kéo theo một khoản chi trong ngân sách của bạn, do vậy hãy tạo ra và nuôi dưỡng nguồn thu càng sớm càng tốt. Và như trên đã nói, bạn cũng sẽ thực hiện việc này tại World Map. Cách làm như sau: bạn chọn vùng đất mình muốn, cử nhân viên tới đó và chọn nút "Stealing" như trong hình 2. Nếu bạn làm đúng, số tiền thu được trong 60 giây của bạn (hình 1) sẽ thay đổi.

Hãy thực tập cách sử dụng World Map và bạn sẽ thấy sự thú vị của Evil Genius, và đặc biệt, đừng quên kiểm tra tình hình căn cứ của bạn thường xuyên và xen kẽ với World Map.

TRỊNH BẢO
TRINH.BAO@BUT-TRE.COM



PCI EXPRESS
Nền tảng game tương lai

Việc Intel công bố thế hệ chipset 915/925 mới hỗ trợ chuẩn giao tiếp PCI Express có thể báo hiệu điều gì? Và liệu gamer có cần thiết phải tiến hành nâng cấp?

Được giới thiệu vào năm 1997, AGP lần đầu tiên được tích hợp trong các hệ thống Intel Pentium II với chipset Intel 440LX để đáp ứng cho ứng dụng đồ họa và game máy tính cần băng thông cao hơn 133MB/s của PCI. Vì vậy, với băng thông 266MB/s, cao gấp đôi PCI, AGP đã giải quyết được phần nào hiện tượng thắt cổ chai hệ thống lúc bấy giờ.

Thấm thoắt đã được 7 năm. Và đã đến lúc chuẩn giao tiếp cần được nâng cấp cho bắt kịp nhu cầu thực tế.

Năm 2004, kiến trúc bus hệ thống PCI Express được đưa vào máy tính để bàn thay thế giao tiếp PCI nhằm giải quyết sự thiếu hụt về băng thông, và hiện tượng thắt cổ chai xảy ra trong quá trình trao đổi dữ liệu giữa bo mạch mở rộng với bộ xử lý trung tâm thế hệ mới.

Về mặt kỹ thuật, chuẩn PCI Express hoàn toàn khác PCI. Kiến trúc mới có khả năng đẩy mạnh quá trình xuất/nhập dữ liệu (I/O) và tạo ra "luồng" tốc độ cao.

PCI Express không chỉ phù hợp với các thiết bị như card mạng, modem mà còn được dùng cho cả giao tiếp đồ họa.

Không như người tiền nhiệm PCI dùng cơ chế đọc ghi dữ liệu song song, PCI Express là kết nối điểm-điểm nối tiếp có khả năng chuyển đổi băng thông linh hoạt. Tốc độ hiện tại thay đổi từ 250 MB/s cho mỗi tác vụ thực thi trên một đường (lane) của PCI Express (x1) đến 4GB/s cho tác vụ xử lý đồ họa thực thi trên 16 đường của PCI Express (x16).

Sự xuất hiện của PCI Express đồng nghĩa với việc công nghệ đồ họa máy tính nâng lên một tầm mức mới, tiếp tục duy trì sự phát triển đều đặn 2 năm một lần. Tuy nhiên, qua các đánh giá và so sánh thực tế, tốc độ thực (khung hình/giây) không tỉ lệ thuận 100% với mức tăng băng thông của giao tiếp đồ họa.

Với băng thông 4 GB/s, gấp 2 lần AGP 8x, PCI Express có thật sự mang lại hiệu quả vào lúc này? Câu trả lời dành cho gamer là "chưa". Bởi vì bo mạch đồ họa cao cấp nhất vẫn còn dựa trên nền tảng AGP và vẫn còn một số nhà sản xuất bo mạch chủ (trong đó có ECS) phát triển giải pháp để AGP sống chung với PCI Express. Tuy nhiên, sự phát triển của công nghệ phần mềm luôn sát cánh cùng sự phát triển của công nghệ phần cứng. Các nhà phát triển phần mềm sẽ biết cách khai thác vùng băng thông còn trống.

Việc cho ra đời một kiến trúc công nghệ mới hầu chuẩn bị tốt cho những ứng dụng tương lai là một xu hướng phát triển tự nhiên và tất yếu. Song trước khi đưa ra quyết định chờ đợi hay nâng cấp, bạn nên tham khảo các kết quả đánh giá card đồ họa trong mục sản phẩm mới do TestLab PC World VN thực hiện (trên Thế Giới Vi Tính A từ tháng 7/2004 đến nay) và trên các website khác như guru3D, TomsHardware...

Kết quả đánh giá chứng tỏ: với các game phổ biến hiện nay, giao tiếp PCI-Express rõ ràng chưa phát huy được lợi thế về băng thông. Bên cạnh đó, sự hỗ trợ của phần mềm chưa được tối ưu hoàn toàn, dẫn đến một số trường hợp ngược đời như phiên bản PCI Express kém điểm phiên bản AGP tại phép đánh giá Aquamark 3. Tuy nhiên, đó chỉ là lỗi của trình điều khiển chứ không phải do phần cứng. Bản thân giao tiếp AGP 8x đã quá dư giả đối với bộ xử lý Geforce 6800GT nên vai trò tạo bước ngoặt lịch sử đang được để ngỏ cho các bộ xử lý đồ họa thế hệ kế tiếp.

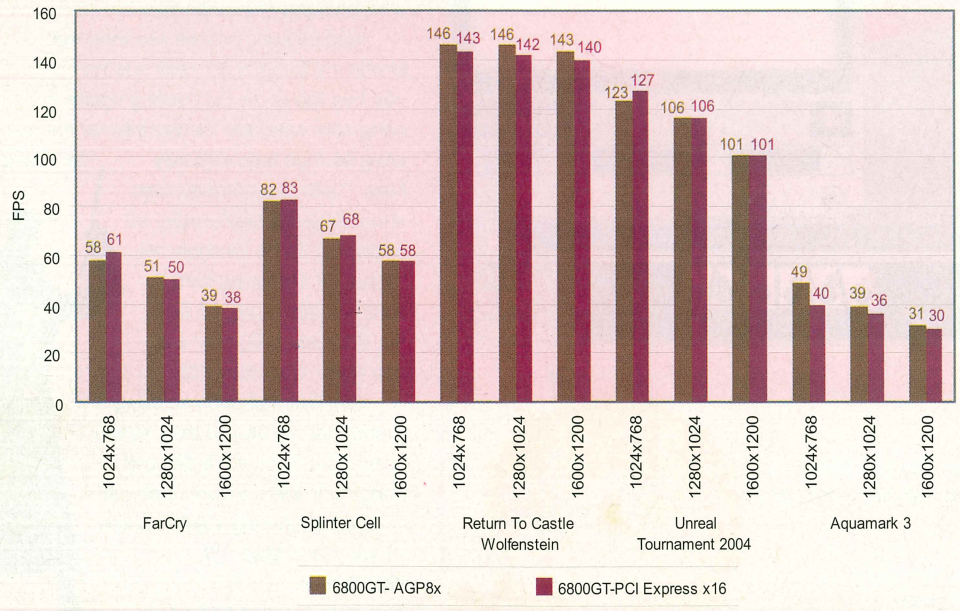
Nguồn: www.guru3D.com

BÚT TRẺ
BUT-TRE@BUT-TRE.COM

THAM KHẢO

AGP HAY PCI EXPRESS

Kết quả thử nghiệm của guru3D rất đáng tham khảo vì sử dụng hai phiên bản dùng chung nhân GeForce 6800 GT 256MB GDDR3 256bit nên thể hiện rõ nét sự chênh lệch tốc độ xử lý của phiên bản AGP và phiên bản PCI-Express.



Lần đầu tiên tại Việt Nam:

Games Show 2004

Tuần lễ công nghệ thông tin lần thứ 13 diễn ra đúng vào mùa thu ở HN với khí trời mát mẻ, dễ chịu. Các gian hàng tại triển lãm kỳ này trông thật bắt mắt với nhiều sản phẩm công nghệ mới được trưng bày, "cao vút" trong số đó là một gian hàng "rất lạ", lần đầu tiên có mặt ở Việt Nam: Gameshow 2004.

Là thành quả của sự hợp tác giữa công ty máy tính CMS với tạp chí TGVT - PC WORLD VN và nhóm Bút Trẻ, Gameshow 2004 đem đến cho tất cả gamer dù trẻ trung hay đã cứng tuổi và đặc biệt là các bạn thanh thiếu niên những thông tin bổ ích cũng như cơ hội thử qua những trò chơi "nóng bỏng" đang và sẽ có mặt trên thị trường của các hãng game khắp thế giới. Năm ngày diễn ra hội chợ là năm ngày các gamer "cuồng nhiệt" với các trò chơi. Từ những cô, cậu bé nhỏ tuổi được bố mẹ dắt đi cho tới các chàng trai, cô gái, tất cả đều không thể cưỡng lại "lực hấp dẫn" kỳ lạ của gian Gameshow 2004. Không chỉ tới để xem, để thử mà các gamer của chúng ta còn được dịp tham gia những trận đấu game sôi nổi nhất với nhiều phần quà hấp dẫn như poster, hình khung...

Qua quan sát, hầu hết các khách tham quan đất Hà thành đều thích những game mang tính "action" nhiều kịch tính như thể thao hay các trò bắn súng. Họ tỏ ra khá thờ ơ với các loại game dàn trận, nhập vai... có tiết tấu chậm và phức tạp. Các gamer trẻ tuổi thì lại hướng sự chú ý của mình về những trò chơi mang tính công nghệ cao như Far Cry, Doom 3 hay Unreal Tournament 2004... và cũng chính những game này được chọn để tổ chức các cuộc thi đấu tại Gameshow 2004 (Unreal Tournament 2k4 và Call of Duty United Offensive). Tuy không thể gọi là các tay chơi "prồ", nhưng kỹ thuật kiểm soát cũng như nắm bắt trò chơi của những người tham gia thi đấu thật đáng kinh ngạc. Một cuộc phỏng vấn nhanh những người đoạt giải cho biết, đa số họ đều chơi qua Half-Life hay Quake nhưng đây là lần đầu tiên biết đến và chơi thử những game trên. Điểm đáng khen ngợi của các gamer là tinh thần thi đấu rất "fair-play". Từ người nhất bảng cho tới cuối bảng, tất cả đều "chơi" hết mình trong các trận đấu, cống hiến cho khán giả những màn đấu "bốc lửa"đến tuyệt vời..

Cuộc vui nào cũng có lúc tàn, Gameshow 2004 đành phải nói lời chia tay với các khách hàng trẻ tuổi của mình. Tuy số lượng game, phim trailer cũng như các trận đấu chưa thỏa mãn hết nhu cầu của những người tham quan, nhưng nhìn chung bước đầu Gameshow 2004 đã nhận được sự quan tâm và khích lệ lớn của gamer và đã đạt được giải thưởng cúp bạc về thiết kế tại triển lãm.

Với mong ước xây dựng con đường hòa nhập với làng game thế giới dành cho gamer Việt Nam, Gameshow 2004 hy vọng làm được một trong "những viên đá đầu tiên" đặt nền tảng. Chúng ta hãy cùng nhau đưa Gameshow thành cuộc gặp hào hứng, nóng bỏng hàng năm, mang tới cho gamer, khán giả nhiều trò chơi hấp dẫn hơn, nhiều tiết mục thi đấu game sôi động hơn và qui mô ngày càng lớn và chuyên nghiệp.

TRỊNH BẢO

hiệplực

★ Nhà cung cấp chuyên nghiệp các hệ máy giải trí hàng đầu tại Việt Nam ★

XBOX VIDEO GAME SYSTEM

LIMITED EDITION CRYSTAL PACK

- Chơi Game DVD Xbox
- Chơi Game trực tiếp trên HDD
- Lưu Game trực tiếp trên HDD
- Xem Phim DVD - SVCD - VCD
- Nghe Nhạc CD - MP3
- Chơi Game Online - System Link

★ Tặng 4 Game Khi Mua Máy

Game hay tháng 10

Công Ty Hiệp Lực :
99 Hồ Tùng Mậu, Q1, TPHCM
Tel: (08) 9144037 - 0903 671676

Shop Siem : 152 Lê Lợi - TP Đà Nẵng
Tel: (0511) 812039
Games Center: 16 Lý Nam Đế - Hà Nội
Tel: 0904 119993
Thế Giới Game: 365 Phan Chu Trinh, TP. Buôn Ma Thuột
Tel: (050) 955042

www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

Game nhập vai trực tuyến nhiều người (MMORPG)

Giá trị thật trong thế giới ảo

Mời bạn bước vào thế giới MMORPG (Massive Multi-Player Online Role Playing Game) và khám phá những điều bất ngờ, thú vị, đậm tính nhân văn của thể loại game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi này.

NỀN KINH TẾ ẢO - GIÀU THẬT!

Năm 2001, Edward Castronova, giáo sư kinh tế học phúc lợi công cộng 38 tuổi thuộc trường đại học Fullerton, Mỹ, tình cờ tìm ra đề tài nghiên cứu tiến sĩ từ một trò chơi trực tuyến! Trước đó, ông chỉ công bố được một hai bài nghiên cứu chẳng mấy tác động đến xã hội. Khi vợ Castronova chuyển đến làm tại một thành phố khác, ông cảm thấy rất cô đơn. Nhằm khỏa lấp những buổi tối tẻ buồn, tháng 8/2001 Castronova đóng 10 USD/tháng để chơi game trực tuyến EverQuest (EvQ) do Verant Interactive, một công ty con của Sony, phát hành.

Có đến 450.000 người tham gia chơi EvQ. Mỗi người chơi(NC) chọn vai một nhân vật trung cổ như chiến binh, thợ rèn, thầy lang; cùng nhau hợp sức tiêu diệt những con quái thú đầy phép thuật. Các nhân vật họ điều khiển trong game được gọi là avatar, chỉ cao chừng 2-3 cm.

Chẳng bao lâu Castronova đã chơi EvQ hàng giờ mỗi đêm, rồi phát hiện ra điều kỳ diệu: EvQ có nền kinh tế(KT) riêng và việc mua bán hàng hóa(HH) "ảo" diễn ra rất sôi động. Ai cũng phải bắt đầu chơi từ cấp độ 1, với sức chỉ đủ để giết chuột hay thỏ lấy da, bán đi đổi lấy đồng platinum (tiền bạch kim) trong EvQ. Muốn kiếm được nhiều platinum, NC phải không ngừng đi giết chuột, thỏ, quái vật(QV)... Đôi lúc, Castronova sững sờ trước những NC giàu có. Tính đến 2001, game EvQ đã vận hành được 2 năm, đồng nghĩa với việc nhiều người đã sở hữu được hàng chục lâu đài chất đầy chiến lợi phẩm thu được từ các cuộc chinh chiến.

Castronova tò mò hơn nữa khi biết đến những cuộc "bán đấu giá" của giới chơi game EvQ. Chẳng hạn, tấm áo choàng Robe of Primordial được rao bán với giá 40 USD, những avatar mạnh trị giá hàng trăm USD, hay đổi 500.000 đồng platinum để lấy được 1.000 USD thật. Ông phát hiện ra đó chẳng khác gì một sàn giao dịch các loại ngoại tệ ảo. Đồ ảo có giá trị ảo nhưng trên eBay, khách hàng sẽ trả USD thật để mua chúng. Nghĩa là, tiền ảo nhất định phải có một giá trị nào đó tính theo tiền thật. Nói rộng ra, nền KT EverQuest mang giá trị thật.

Nhà nghiên cứu KT Castronova vội vàng thu thập dữ liệu từ 616 cuộc đấu giá, theo dõi giá cả của HH ảo. Khi tính ra giá trung bình, ông giật mình phát hiện ra giá trị một đồng Platinum của EvQ tương đương 1 cent Mỹ, cao hơn cả đồng Yên Nhật hay Lira Ý. Như vậy, người ta có thể tính ra tốc độ phát triển của nền KT EvQ. Vì NC không ngừng diệt QV hay lột da thỏ trong game, nên họ liên tục tạo ra giá trị và của cải. Tính toán thêm, Castronova nhận ra rằng trung bình một NC kiếm được 319 đồng platinum/giờ, tương đương với 3,32 USD/giờ. "Nó còn cao hơn cả mức lương ngày tối thiểu của phần lớn các quốc gia trên thế giới!", ông thốt lên.

Rồi Castronova tính ra chỉ số Tổng Sản Lượng Quốc Gia tính theo đầu người (GNP per capita) là 2.266 USD/người. Như vậy, theo chỉ tiêu xếp hạng của Ngân Hàng Thế Giới năm 2001, giá trị nền KT EverQuest cao hơn Ấn Độ, Bungary hay Trung Quốc, gần ngang hàng với Nga. EverQuest, nền KT không hề tồn tại, lại xếp đến hạng 77 trên thế giới! Nhiều nhà KT đã thành công bằng việc nghiên cứu một quốc gia và nhiều học giả đang không ngừng tìm kiếm môi trường mới để nghiên cứu các hành vi KT. Riêng Castronova đã phát hiện ra rằng môi trường MMORPG ảo nhưng lại mang giá trị thật!

THẾ GIỚI ẢO VÀ MMORPG

Môi trường mà Castronova phát hiện ở trên mang nhiều tên gọi: MMORPG, virtual world, persistant state world, MM persistent universe, persistent online world, hay Secondary World... Theo nhiều người, thuật ngữ MMORPG chính xác nhất, mang nghĩa game nhập vai trực tuyến nhiều NC; với từ "nhiều" được hiểu là hàng ngàn người kết nối vào máy chủ cùng lúc. Tuy nhiên, "virtual world"- thuật ngữ do Ultima Online đưa ra - lại dễ phát âm và dễ nhớ hơn.

Theo Castronova, thế giới ảo (virtual world) hay MMORPG là một chương trình máy tính hội đủ 3 tính chất đặc trưng sau:

- **Tính tương tác (Interactivity):** chương trình chỉ nằm trên máy chủ và có thể truy cập được từ xa và đồng thời bởi rất nhiều NC ảnh hưởng lẫn nhau.
- **Tính vật lý (Physicality):** giao diện theo góc nhìn của người chơi thứ nhất, tuân thủ các qui luật tự nhiên của Trái Đất, đặc trưng khan hiếm nguồn lực, tài nguyên.
- **Tính liên tục (Persistence):** chương trình luôn chạy dù người ta đã tắt máy tính và Internet, biết ghi nhớ vị trí của đồ vật và avatar cũng như phân biệt được đồ vật nào thuộc về avatar nào trong game.

MMORPG là sự kết hợp song song giữa môi trường đồ họa 3D và hệ thống chat. Trong MMORPG, nhiều NC có thể đi lại, hành động và nói chuyện với nhau.

Lịch sử của MMORPG có lẽ bắt nguồn từ những trò chơi trực tuyến trên mạng Arpanet, tiền thân của Internet, vào thập kỷ 80. Có lẽ trò chơi kích hoạt "quả bom game" MMORPG là Meridian 59 do hai nhân viên của Microsoft là Andrew và Chris Kirmse khởi tạo năm 1995. Họ tạo ra một thị trấn và một chiến trường cùng những nhân vật ảo, sau này gọi là "avatar", được điều khiển bằng chuột và bàn phím. Để trò chơi thú vị hơn, hai lập trình viên trên tạo ra những biot (biological bot) là những nhân vật do máy tính điều khiển. Hiểu nôm na, chúng là những con quái vật luôn tấn công avatar hay thương gia, phù thủy giao tiếp bằng những mẩu thoại viết sẵn và mua bán đồ, vũ khí, báu vật với avatar. Trước sự hiện diện có mục đích của các biot, sự tồn tại và thành công của các avatar phụ thuộc vào khả năng "làm ăn" với các thương nhân và đánh đỡ quái vật. Các avatar có thể hợp sức với nhau để tiêu diệt những quái vật hung tợn và giành lấy những thứ quái vật đó đang có như áo giáp, vũ khí, tiền... Avatar chính là hiện thân của con người trong game.

Nhưng không lâu sau, M59 đã bị các game khác đào thải vì không đủ sức phục vụ cho lượng người chơi ngày càng tăng. Năm 1997, Ultima Online, thế giới trung cổ trực tuyến tương tự EverQuest, được EA Games tung ra, ngay lập tức thu hút hàng trăm ngàn người chơi. Ý tưởng "sống cuộc đời thứ hai trên mạng" không đến nỗi quá tệ và đã tạo ra hẳn một thị trường nho nhỏ cho Sony và Microsoft. Ngày nay có trên 50 thế giới ảo không ngừng hoạt động toàn cầu. Ở Mỹ có khoảng từ 2-3 triệu người chơi thường xuyên trực tuyến. Dòng game MMORPG rất đa dạng. Có thể kể thêm Dark Age of Camelot, Diablo, Star Wars Galaxies, Second Life, The Sims Online, There. com hay Lineage 1&2, Final Fantasy XI, v.v...

BẤT NGỜ VÀ THÚ VỊ

Trong thế giới MMORPG có những điều thật bất ngờ. Nhiều người chơi Second Life rất ấn tượng về một avatar nữ không ngừng nâng cấp, xây dựng một căn nhà khổng lồ. Một người hàng xóm trong game ghé qua chào hỏi và phát hiện ra rằng cô là một người vô gia cư ở Mỹ, truy nhập vào game bằng tài sản còn lại duy nhất, chiếc laptop. Tay trắng trong đời thực, cô chuyển sang sống cuộc đời khá giả hơn trong ảo giới. Hay một phụ nữ góa chồng trẻ tuổi "kết hôn ảo" bằng avatar với một sĩ quan Mỹ đang đóng quân ở Iraq trong Ultima Online. Có lẽ thế giới MMORPG là cứu cánh cho tâm hồn cô đơn!

Còn bất ngờ hơn khi những vấn đề xã hội trong đời thực lại tiếp tục có chỗ đứng trong MMORPG. Castronova nhận thấy giá trị của avatar nữ kém hơn avatar nam trong MMORPG. Khi rao bán, bao giờ avatar nữ cũng có giá thấp hơn avatar nam 10% mặc dù cùng cấp độ. Một nghiên cứu thú vị khác của chuyên gia game Nick Yee phát hiện tình trạng "giả gái" trong game. Những người chơi dạng này chiếm 1/3 avatar nữ vì avatar nữ thường được cho, tặng nhiều đồ hơn avatar nam.

Có lần, trong EverQuest xuất hiện một chiến binh(CB) cấp độ 50, chứng tỏ người này dày dạn kinh nghiệm trận mạc. Nhưng sau khi hắn gia nhập vào nhóm diệt rồng, những CB khác mau chóng nhận ra rằng gã này không biết khái niệm đồng đội hay ngôn ngữ giao tiếp cơ bản nhất trong game là gì. Điều đặc biệt buồn cười là CB này liên tục bị quái vật giết chết. Rồi họ cũng "lật mặt" được tên CB "dỏm": nó chỉ là một thằng bé 13 tuổi được cha mẹ mua cho cái avatar "xịn" với giá 500 USD trên www.PlayerAuctions.com. Theo Sean Stalzer, 33 tuổi, cầm đầu nhóm CB (guild) nổi tiếng The Syndicate, với kinh nghiệm trận mạc 5 năm trong EverQuest, những CB ưu tú chỉ có thể là những người dành nhiều thời gian thật đánh QV. "Thật buồn cười, anh mạnh hơn tôi chỉ vì nhiều tiền hơn tôi!", Stalzer nói.

GAME ẢO, TIỀN THẬT

Sở dĩ cậu bé 13 tuổi trên có thể sở hữu một avatar cấp độ 50 vì thị trường phục vụ cho MMORPG thực sự phát triển. Nhưng ngoài cậu ta, còn nhiều người có nhu cầu mua avatar cấp độ cao không phải để chơi ăn gian mà để tiết kiệm thời giờ. Thường họ là những người đã đi làm, mê MMORPG nhưng không thể bỏ nhiều giờ trong ngày chỉ để luyện sức mạnh cho avatar. Các hãng game không khuyến khích mua bán avatar, nhưng dần dà họ lại làm ngơ trước vấn đề này, vì có đến hàng triệu người muốn mua avatar đã được huấn luyện sẵn. Rồi thì Ultima Online cũng vào cuộc, bán avatar luyện sẵn. Nhu cầu thanh toán lên quá cao nên đã quá tải ngay ngày đầu tiên.

Ngay cả những guild được nể trọng nhất cũng bị đồng tiền cám dỗ. Một lần guild của Stalzer được đề nghị bán toàn bộ các avatar và đồ vật sở hữu với giá 50.000 USD. Các thành viên từ chối nhưng thỉnh thoảng khi gặp khó khăn về tiền bạc trong đời thực, một số cá nhân trong nhóm cũng lén bán đi một số đồ ảo. "Một người đã bán đi một phù thủy cấp độ Enchanter với giá 2.000 USD," Stalzer kể. "Nhưng tôi thông cảm nếu như thực sự họ cần tiền", anh nói.

Rồi cứ như thế, một lớp "doanh nhân" mới ra đời, những người kiếm tiền thật chỉ bằng việc "bán" hàng ảo. Và hàng ngày họ "đi làm" ngay trong MMORPG. Thường họ đi tìm mua tài khoản của những ai chán MMORPG rồi bán lại với giá cao hơn trên eBay. Có những người ăn nên làm ra đã mở trang web riêng như www.UOTreasures. com . Có thị trường thì lo gì không tạo ra công ăn việc làm. Có một công ty là Black Snow Interactive(BSI) đã mở dịch vụ "luyện" avatar để bán lại cho dân chơi Dark Age of Camelot (DAOC). Xí nghiệp luyện avatar này đóng tại Mexico, nơi các công nhân cổ "số" luyện avatar 24/24. Tuy nhiên sau đó, Mythic - hãng sở hữu DAOC - đã khóa tất cả các tài khoản và sàn giao dịch của BSI, đến nay không còn nghe đến Black Snow nữa. Chưa hết, trên mạng còn xuất hiện cả những công ty thật như IGE (www.ige.com), hàng ngày mua bán qua tay đến hàng triệu USD giá trị thật của hàng ảo. Tiếp tục, thị trường giao dịch ngoại hối của MMORPG ra đời, mua bán các đồng Gold/Silver của Horizons, Linden Dollar của Second Life, Therebuck của There. com, v.v... Những người tham gia nhiều MMORPG thường vào những thị trường này để đổi tiền. Có thế họ mới đủ tiền xài khi "du lịch" từ nước MMORPG này vào nước MMORPG khác.

Trong The Sims Online(TSO), một avatar tên Evangeline thậm chí đã tổ chức một đường dây "gái gọi ảo", chuyên cung ứng dịch vụ "chát tình" với khách hàng, thanh toán bằng đồng Simolean. Evageline ngoài đời chỉ là một cậu bé 17 tuổi và một số avatar trong đường dây "sex tour" này là các bé gái tuổi vị thành niên. Biết chuyện, Maxis - công ty điều hành TSO - đã khóa account Evangeline đồng thời xóa luôn account của giáo sư Ludlow, người đã công bố chuyện này trên tờ báo ảo "Alphaville Herald" trong TSO. Như vậy, Ludlow đã mất tài khoản của mình cùng một phần tài sản trị giá khoảng 200 USD. Tuy nhiên, trước đó ông đã chuyển 800.000 đồng Simolean của mình vào một tài khoản mở tại www.thegamingo-penmarket.com. Như vậy, Ludlow vẫn còn nguyên số tiền đó vì Maxis không có quyền can thiệp vào công ty ngoại hối ảo trên.

ĐI ĐÂU VỀ ĐÂU?

Theo nhiều chuyên gia, MMORPG sẽ vượt khỏi khuôn khổ của thế giới trung cổ và trở thành môi trường thân thiện hơn cho nhân loại tương tác qua Internet. Chúng sẽ không còn là game, không còn địa ngục, rồng hay hiệp sĩ. Chúng sẽ không có sứ mạng hay mục đích, không có "level", không tính điểm. Các nhà KT học đã nhìn nhận vai trò của môi trường MMORPG như một phòng thí nghiệm ảo để thí nghiệm, nghiên cứu các hành vi KT - xã hội - văn hóa.

Bạn nghĩ gì nếu Nike và Levis sẽ bán quần áo ảo? Bạn có tin người ta sẽ chữa bệnh và dạy học trong MMORPG? Có MMORPG đã cho thuê đất ảo để các công ty làm nơi hội họp. Quân đội cũng có thể "tập trận" trong There.com.

Nhiều người sẽ luyến tiếc thế giới MMORPG; nơi họ chiến đấu vì sức mạnh avatar hay thay đổi cuộc đời thực. Bạn sẽ chờ đón tương lai của MMORPG hay sẽ là người thay đổi MMORPG?

PHI QUÂN

THAM KHẢO:

- Bài Game Theories, tác giả Clive Thompson tại http://www.walrusmagazine.com
- Các bài nghiên cứu của giáo sư tiến sĩ Edward Castronova tại www.CESifo.de và http://ssrn.com

Việt Nam chơi MMORPG

Hơn một năm qua, các phòng game ở Việt Nam không còn là "trận địa" chống khủng bố của riêng Counter Strike nữa. Các gamer dường như cũng thấm mệt sau những cuộc chiến cân não không ngừng nghỉ trong Warcraft hay những hiệp bóng Fifa nghẹt thở. "Diễn viên" chính trên sân khấu game đường phố giờ đây là MU Online, Priston Tales, GUNBOUND- những đại diện "miễn phí" của dòng game MMORPG.

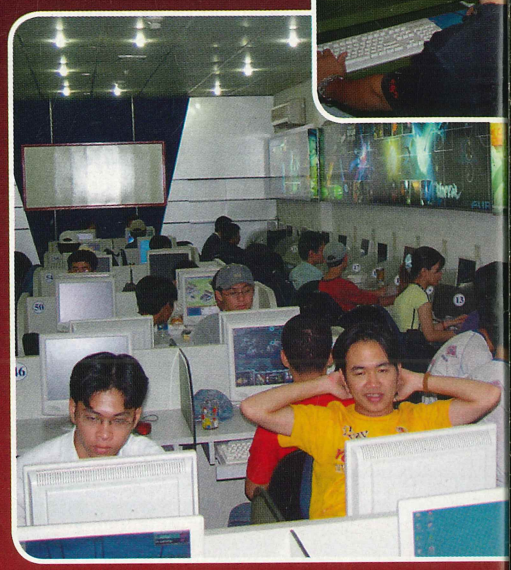
MMORPG ĐÃ VÀO VIỆT NAM

Khi Ultima Online xuất hiện tại Mỹ năm 1997 đưa MMORPG lên tầm cao mới thì Internet mới chính thức có mặt tại Việt Nam. Nhưng vì dung lượng đường truyền còn thấp và cước Internet cao nên game online chưa phát triển. Cho đến khi ADSL trở nên phổ biến, MMORPG mới có chỗ đứng.

MMORPG, thể loại game 3D nhập vai nhiều người chơi theo thời gian thực, là một trong những đại diện của game online (game chạy trên LAN và chủ yếu Internet) bên cạnh dòng game chiến thuật như Fifa, Warcraft và dòng game chiến đấu (FPS) như Counter Strike, Halo. Đại diện tiêu biểu cho MMORPG là EverQuest, Lineage, Dark Age of Camelot, Final Fantasy XI... MU Online (MUo) cũng là MMORPG. Ông Phan Tấn Đạt, quản trị mạng của điểm chơi game MUo 94C Cao Thắng TP.HCM, kể rằng ông biết đến MU lần đầu tiên hồi tháng 10/2003 khi có những người khách Trung Quốc yêu cầu cài đặt MU Trung Quốc. Giới Việt Kiều vẫn chơi MMORPG và trả tiền bằng thẻ tín dụng. Nhiều lò game trong Nam ngoài Bắc đã không ngừng thử nghiệm chơi MMORPG từ 3,4 năm trước nhưng chỉ mang tính nội bộ. Không ít gamer đang háo hức chờ đón MMORPG World of Warcraft, với các tuyến nhân vật và cốt truyện quen thuộc của hãng Blizzard. Theo nhiều người chơi, cái hay của MMORPG là gameplay không căng thẳng như Warcraft hay Counter Strike: bạn sơ ý là bị hạ gục ngay. MMORPG cho phép người chơi nếu mệt có thể ngồi tán gẫu trong game hoặc bán đồ rất thú vị...

Nguyễn Sơn Linh (trái) và Ngô Mạnh Cường (phải) - hai sáng lập viên MU Hà Nội

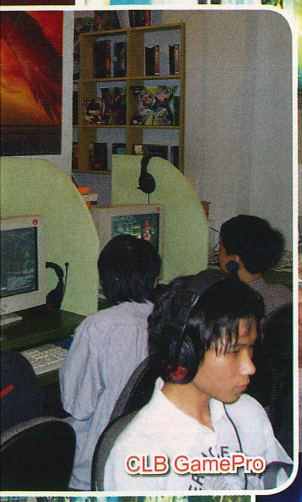
"Nổi đình nổi đám" nhất tại Việt Nam vẫn là MU Hàn Quốc (MUHQ) do hãng Webzen, Hàn Quốc phát triển. Khác với các hãng MMORPG khác, Webzen sau khi phát triển MU đã bán bản quyền cho Thái Lan và Trung Quốc, hình thành nên 3 thế giới MU. Sau đó, vì phiên bản MU 0.97H của Trung Quốc bị lộ mã nguồn nên nhiều công ty ở Trung Quốc đã dựa vào đó mở ra những thế giới MU mới. Giới chơi game Việt Nam cũng mau chóng tìm ra mã nguồn đó và hàng loạt thế giới MU chạy qua LAN và Internet đã ra đời bên trong các điểm dịch vụ ADSL. Nếu bạn chơi thử MU, đừng ngạc nhiên khi thấy trên màn hình dịch vụ nào là MU Siêu Nhân (MUSN), MUHQ, MU Hà Nội (MUHN), hay MU SSP, MU Saigon1, MU Saigon2... Vậy chúng khác nhau như thế nào? Chủ yếu là ở luật chơi: qui định về điểm kinh nghiệm (experience) và lượng tiền rơi ra khi đánh chết quái vật(QV), cách phân bố các QV, thương nhân và đồ vật theo địa điểm và thời gian, cho phép chơi "hack" đến mức độ nào. Chẳng hạn, theo nhiều gamer, nếu chơi MUHN thì một ngày có thể reset 5 lần, nhưng với MUSN thì chỉ một lần; có nghĩa là cách tính điểm để tăng level của hai MUo này khác nhau. MUHQ không có reset. "Reset" là việc một avatar trong MU Việt Nam sau khi đạt được mức level tối đa phải quay trở lại level 1 và được thưởng điểm phân bổ (ĐPB). Thường để reset được, người chơi phải trả thêm một khoản lệ phí bằng tiền của MU (đồng zen) và có cả tiền thật. Như trong MUSN, mỗi khi tăng một cấp, nhân vật Dark Knight (DK) được thưởng 5 điểm để tùy ý phân bổ cho các chỉ tiêu strength (sức mạnh), agility (độ khéo léo), vitality (sức sống), energy (năng lượng). Đến level tối đa là 330, DK sẽ phải

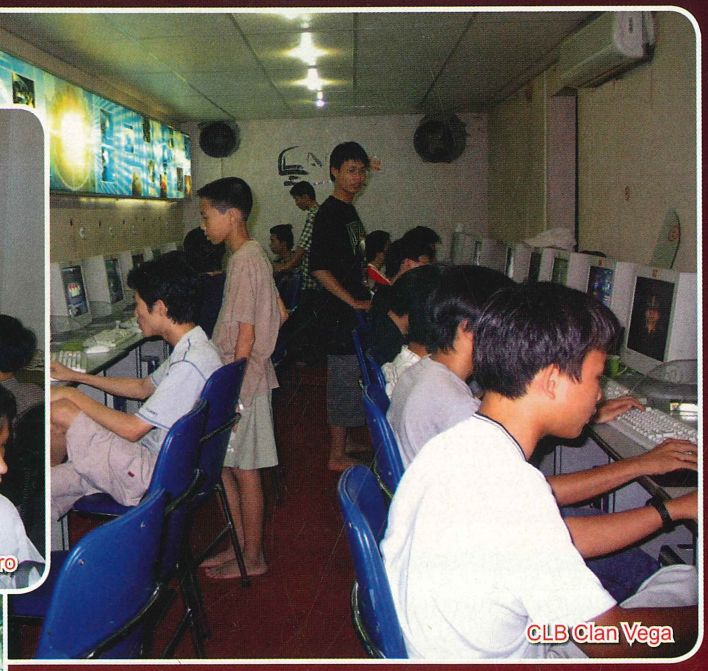


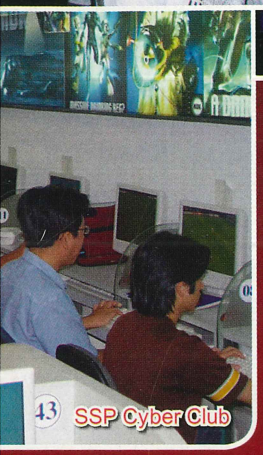
reset trở về level 1 và được thưởng sẵn 415 ĐPB. DK đó phải "thanh toán" phí reset là 45 triệu zen tiền ảo. Nếu bạn chơi MUHN, ngoài việc trả phí reset bằng đồng zen, bạn còn phải trả lệ phí reset là 20.000 đồng/tháng. Một ví dụ khác, trong MUHQ, vũ khí và giáp trụ rơi ra không bao giờ vượt quá cấp độ 5+. Nhưng trong MUSN, đồ rơi ra có cấp độ 8+ là chuyện thường. Hay bạn có thể thoải mái mua đồ 9+ tại các cửa hàng ảo trong MUHN.

ĐẦU TƯ CHO MMORPG

Thật ra, về cấu hình phần cứng MMORPG không đòi hỏi cao. Những MMORPG "dữ dằn" nhất như Lineage2, EverQuest2 hay World of Warcraft "ngốn" phần cứng khá mạnh: card màn hình 128MB, CPU 1,8 GHz, 500 MB DDR-SDRAM, bus 333. Nhưng đối với MUo, cấu hình tối thiểu để chạy chỉ là Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/2000 và card 3D (Voodoo2.TNT). Đó là lý do tại sao MU đã thâm nhập được vào các điểm dịch vụ Internet phổ thông. Như vậy, tính trong giới game online, MMORPG thật ra không đòi hỏi cấu hình cao bằng dòng game FPS như Unreal Tournament, Doom 3. Nếu bạn đến các lò game chơi MMORPG thì khỏi cần lo


CLB GamePro


CLB Clan Vega


SSP Cyber Club

lắng về phần cứng.

Tại Hà Nội và TP.HCM, chiếm đại đa số là các hàng game có quy mô nhỏ, với số máy từ 15-30, màn hình 15-17 inch. Nhiều nơi trước đó là các phòng chat hay cửa hàng game thông thường được nâng cấp thêm và chất lượng máy nói chung thấp. Vốn đầu tư cho các cửa hàng loại này không cao, từ 5-6 triệu/máy; nhiều hàng sử dụng máy đã hết khấu hao để gỡ vốn mà không nâng cấp. Một số nơi sử dụng màn hình phẳng và các hệ thống cao cấp cho Pentium IV hay AMD từ đời T-Bred trở lên, cơ sở hạ tầng cao cấp (có điều hòa, bar phục vụ ăn uống...), sử dụng game có bản quyền. Những cửa hàng này phần lớn dành cho dân chơi game chuyên nghiệp và người có nhu cầu cao. Vốn đầu tư ban đầu cho các cửa hàng này khá cao, ngoài tiền đầu tư từ 9-10 triệu/bộ máy tính còn cần khá nhiều cho cơ sở hạ tầng... Chi phí hàng tháng cho các cửa hàng game online "xịn" tại Hà Nội và TP.HCM gồm: thuê người quản lý (3-4 người/ngày), tiền bản quyền phần mềm game, Internet, tiền thuê cửa hàng, tiền điện cho hệ thống máy lạnh và khoảng 40 máy từ 30-40 triệu đồng/tháng.

Đối với người chơi game, chi phí bỏ ra cũng đáng kể. Chi phí Internet cho 1 giờ chơi MMORPG tính ra từ 3.000 - 6.000 đồng. Trong trường hợp của Priston Tales bắt đầu tính tiền sau level 50, thì người chơi phải thanh toán hàng tháng cho hãng game nước ngoài bằng thẻ tín dụng và phải chịu thêm phí dịch vụ từ 1-2% nếu nhờ dịch vụ thanh toán. Những MMORPG tên tuổi tính phí hàng tháng trung bình là 10 USD, nhưng trước đó người chơi phải trả tiền mua đĩa bản quyền từ 30-70 USD/CD) và cước bưu điện. Chính vì thế cách chơi MMORPG tiết kiệm, hiệu quả nhất là nhiều người chung tiền mua một CD gốc và thay nhau điều khiển, luyện level cho một con avatar.

MU ONLINE- DẤU ẤN ĐẦU TIÊN

Có thể nói MU phản ánh mức độ phát triển của MMORPG tại Việt Nam. Trước hết, thị trường Việt Nam chỉ mới chấp nhận những game miễn phí. Có lẽ đó là lý do MU, Gunbound hay Priston Tales sớm trở nên phổ biến tại Việt Nam hơn EverQuest, Lineage, Dark Age of Camelot. Nắm bắt cơ hội này, liên minh hai công ty Hoàn Long-Titan đã đứng ra tổ chức kỳ thi MU hàng tháng tại ba điểm chơi game là Siêu Nhân, All-In-One và Không Gian Ảo tại TP.HCM nhằm mục đích tuyển chọn những game thủ cao tay chuẩn bị cho chiến lược phát triển dịch vụ game chuyên nghiệp. Theo ông Trần Xuân Thăng, trưởng phòng quảng cáo của Titan, game online sẽ dần chiếm lĩnh thị trường Việt Nam.

Thứ hai, đường truyền ADSL còn bất ổn. Đây là vấn đề chung đối với game online, không riêng gì MMORPG. Ông Đạt cho biết phòng game 40 máy của mình ở Trần Bình Trọng phải gắn đến 5 đường truyền ADSL (cả FPT lẫn VNN) và sử dụng thiết bị mạng tốt (switch 1Gbps) mới đảm bảo đường truyền để chơi MUHQ. Ông Trần Ngọc Anh, chuyên viên phụ trách phòng game SSP, cũng cho biết tình hình tương tự tại SSP.

Thứ ba, việc xuất hiện quá nhiều các thế giới MU đã cản trở sự phát triển của MUHQ và nghề kiếm tiền bằng cách bán hàng ảo. Nếu như những người chơi MUHQ phải tốn thật nhiều công sức mới kiếm hay mua được những món vũ khí, giáp trụ vào loại tuyệt phẩm thì điều này lại quá dễ dàng trong các thế giới MUo còn lại. Thành ra ngay trong hàng ngũ những người chơi MU đã phân hóa thành hai dạng: những ai ham mê địa vị xã hội trong thế giới ảo toàn cầu sẽ chơi MUHQ; còn những ai mê báu vật, muốn mau chóng tăng level, có được áo giáp và vũ khí xịn sẽ chơi MU Trung Quốc, MUSN, MUHN hay SSP... Hai thế giới này tồn tại song song và có sức thu hút riêng của chúng.

Trước đây, một trong những nguyên nhân khiến nhiều gamer "nản" MUHQ là họ bị mất tài khoản khi đạt level cao. Điều này là có thực đối với những server MU phiên bản 0.95, 0.97. Khi đẩy hacker từ nhiều quốc gia có thể xâm nhập lấy đi mọi thứ và tạo ra nhiều thứ. Nhưng khi Webzen tung ra phiên bản server MU 98H thì hầu hết các hacker trên thế giới đều "bó tay", thế mà theo thông tin của chúng tôi thì Việt Nam có... một người vẫn "tung hoành ngang dọc". Thế Giới Game đã gặp người

GIỚI THIỆU MU HÀ NỘI VÀ MU SIÊU NHÂN *

Tên gọi	MU Hà Nội	MU Siêu Nhân
Trụ sở hoạt động	Hà Nội	TP.HCM
Thời điểm chính thức hoạt động	Tháng 6/2004	Tháng 8/2004
Điều hành	Nguyễn Sơn Linh và Ngô Mạnh Cường	Công ty Hoàn Long và công ty Titan
Điểm nổi bật	Tính tiền reset (xem chi tiết trên website)	Tổ chức thi đấu có thưởng hàng tháng cho 30 game thủ hàng đầu (xem chi tiết trên website)
Khả năng phục vụ của server	4.000 người chơi đồng thời	2.000 người chơi đồng thời
Số người chơi đăng ký	120.000	3.494
Website chính thức	www.mu-hanoi.com	www.mu-vietnam.com

Ghi chú: các con số trên do chính các công ty cung cấp

này và đã tận mắt chứng kiến anh biểu diễn điều khiển nhân vật Dark Knight ra lệnh disconnect đường truyền của mọi avatar xung quanh, hay ra lệnh auto kill (tự động giết hết tất cả QV xung quanh mình) bằng lệnh chat... Webzen đã gửi email đến cảnh cáo nhân vật này và dọa sẽ khóa tất cả các account có IP Việt Nam. Anh đã trả lời mail như sau: "Nếu như Webzen không thể bảo mật được server game MU thì đừng thu tiền của người chơi nữa. Nếu như Webzen khóa IP Việt Nam thì tôi sẽ truy nhập bằng IP từ nước khác. Webzen nên cảm ơn tôi vì đã cho biết server còn có những lỗ hổng bảo mật". Sau đó, Webzen đã không khóa các tài khoản có IP Việt Nam mà tăng cường nâng cấp sửa lỗi server thường xuyên hơn. "Hack vào MU là sở thích của tôi, như một cuộc đấu trí: hôm nay tôi thắng hôm sau Webzen thắng. Thật lạ kỳ: trước đây tôi chỉ muốn làm sao đánh một cái là một QV chết; còn bây giờ thì tôi lại muốn đi đến đâu QV xung quanh đều chết đến đó. Trong vòng hai tháng, tôi đạt được level 278", anh nói. Có lẽ bảo mật chính là vấn đề khiến Webzen chưa thể tính phí người chơi cũng như chưa trở thành MMORPG hàng đầu trên thế giới. Trước đây, clan GamePro cũng ra sức đầu tư chơi Lineage2, nhưng sau khi clan này phát hiện ra Lineage2 có "bợt" (lỗi) thì đã bỏ không chơi nữa. Một gamer của GamePro kể: "Tôi và hai gamer ngoài Hà Nội, level 40, bị gamer Trung Quốc đánh như đánh cái mền! Vì họ lợi dụng lỗi trong game để "đúp" (duplicate - nhân đôi) đồ, biến 5 triệu thành 10 triệu, ăn gian được nhiều vũ khí lợi hại. Đến khi Lineage2 phát hiện ra và "ban" (cấm không cho sử dụng) tài khoản thì họ đã bán được rất nhiều tiền rồi". "Đúp đồ" là "bợt" vô cùng nghiêm trọng của MMORPG.

Hoàn Long-Titan trao giải MU Online Siêu Nhân đợt I

MỘT SỐ ĐỊA CHỈ CHƠI MU ONLINE, GAME ONLINE VÀ MMORPG

Khu vực	HN: Khu vực trường ĐH Bách Khoa Hà Nội, phố Đặng Văn Ngữ, phố Mai Dịch, khu tập thể Thành Công. TP.HCM: khu Đinh Tiên Hoàng-Trần Quang Khải, Cống Quỳnh
MUHQ	TP.HCM: 94C Cao Thắng, 78 Trần Bình Trọng, 412 Trần Phú
MUSN	TP.HCM: Siêu Nhân 78 Trần Q. Khải; Không Gian Ảo 72 Nguyễn Hữu Cầu; All In One 222-224 Trần Hưng Đạo.
MUHN	khu vực làng Yên Hòa
Game online và MMORPG	HN: Cửa hàng 105 Đặng Văn Ngữ, Q.Đống Đa; Clan Vega: 13 Trần Xuân Soạn TP.HCM: GamePro 67 Nguyễn Trọng Tuyển. Q.Phú Nhuận SSP Cyber Club 123 Trương Định, Q.3 (cổng Tú Xương)

Ghi chú: Chỉ cần máy tính và đường truyền phù hợp là bạn có thể chơi mọi loại game online. Nhưng nếu bạn cần hỗ trợ tốt nhất, nên đến chơi tại các địa chỉ trên.

Trên thực tế, việc mua bán hàng hóa ảo chỉ tồn tại duy nhất đối với MUHQ. Điều thú vị là đồng zen trong MUHQ lại mất đi tính thanh khoản của nó mà chính những viên ngọc (soul, bless, chaos) lại trở thành đồng tiền niêm yết của thế giới MUo. Và dĩ nhiên, người chơi có thể bán hàng ảo lấy tiền thật. Anh Đạt kể đã có người bán được những bộ đồ rồng cuối Excellent với giá 5 triệu đồng. Nhưng việc bán hàng ảo qua mạng ra nước ngoài và ngược lại còn hạn chế vì vấn đề thanh toán bằng thẻ qua mạng còn nhiều bất cập. Hiện tại ở Việt Nam chưa có công ty hay website nào chính thức cung cấp dịch vụ luyện level hay thâu mua và bán hàng ảo.

Giới chơi game rất đa dạng: sinh viên, học sinh, nhân viên nhà nước, liên doanh nước ngoài,... 98% là nam giới, còn lại là nữ giới. Anh Đạt tâm sự: "Trên MUHQ, bạn có cơ hội thể hiện mình và bắt gặp nhiều nhân cách. Có những avatar sau khi năn nỉ xin xỏ được gia nhập vào một guild (nhóm hiệp sĩ) đã cuỗm sạch vũ khí và áo giáp của mọi thành viên trong nhóm đó. Bất cứ ai chơi MUo cũng hiểu rằng trong guild, con yếu nhất hay các avatar nữ bao giờ cũng được ưu tiên dùng những chiến lợi phẩm mạnh nhất. Nhiều "hiệp sĩ", "phù thủy", hay "nàng thơ" vào MUo chỉ để chat và tìm bạn".

HAI CON ĐƯỜNG PHÁT TRIỂN

Tình hình phát triển MUo phần nào phản ánh thực trạng Việt Nam, và mở ra hai hướng đi cho MMORPG. Thứ nhất, giải game MUo của Hoàn Long-Titan hay việc MUHN tính phí cho thấy MMORPG có tiềm năng kinh doanh và thi đấu hấp dẫn tại Việt Nam dù còn nhiều vấn đề về bản quyền, đường truyền, chi phí. Hy vọng các chính sách về thương mại điện tử sớm hoàn thiện, chất lượng băng thông càng được nâng cao, giá cước viễn thông giảm để Việt Nam tích cực hội nhập cộng đồng game online và MMORPG trên thế giới.

Thứ hai, xu hướng kiếm tiền qua MMORPG tại Việt Nam đã hé mở. Hiện tại các lò game lớn như ClanVIE, Clan Venga, Clan SSP, Clan GamePro vẫn tập trung luyện các game chiến lược, đối kháng trực tuyến. Các game thủ của một số lò đã được trả lương luyện tập khoảng 1 triệu đồng/tháng. Nhưng có thể những clan MMORPG mới sẽ sớm chào đời từ các lò game tư nhân. Ông Thành cho biết 2 gamer của GamePro trong 30 ngày chơi Anarchy Online đã kiếm được 1,2 tỷ đồng credit; bán đi 1 tỷ trên www.ige.com được 600 USD tiền thật, trả qua PAYPAL. Sau khi trừ đi chi phí (tiền Internet, bản quyền game) tính ra còn lời 100 USD. Ít ra đây cũng là cách giúp người chơi hồi lại vốn chơi MMORPG. "GamePro sẽ tham gia tích cực vào World of Warcraft và đã đặt mua 10 CD của MMORPG này", ông Thành khẳng định. Còn giải MUo của Hoàn Long-Titan mở ra những giao dịch nho nhỏ: đổi phiếu thưởng giảm giá chơi game lấy đồ hay tiền thật.

PHI BÍCH THU

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 ĐiệnBiênPhủ, Q.3, TP. HồChíMinh. ĐT:(84.8) 9304324 - Fax:(84.8) 9304338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*

● Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** ● Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

SSP-Cyber Club

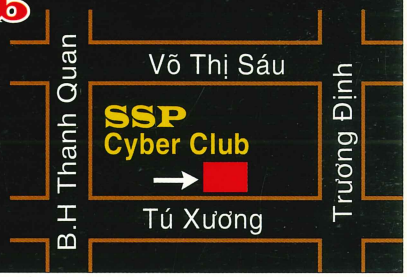
Câu lạc bộ game online và Internet hiện đại bậc nhất tại Việt Nam

- Hệ thống máy vi tính số lượng lớn với cấu hình mạnh và màn hình LCD cao cấp.
- Đường truyền Internet tốc độ cao, ổn định.
- Chương trình bảo mật hạn chế tối đa việc mất cắp account game của khách hàng.
- Đầy đủ các Game online và các Game "nóng" hiện nay trên thế giới và tại Việt Nam.
- Tham gia sinh hoạt và luyện tập trong các "Clan" Warcraft III-TFT, FIFA Football, Counter Strike... trong không khí khí sôi nổi, hào hứng.

Đặc biệt hội viên của SSP-Cyber Club thường xuyên được hưởng các ưu đãi dành cho hội viên: giá ưu đãi, thưởng giờ miễn phí, thi đấu giải game hàng tuần...

Hãy đến với SSP-Cyber Club
Một sân chơi thực thụ chất lượng

123 Trương Định, Quận3, TP.HCM
Tel: (84-8) 932 2283 - Fax: (84-8) 932 0993
Email : cyberclub@ ssp.com.vn
Website : www.sspcyberclub.com.vn



NIÊN GIÁM
CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
VIỆT NAM 2005

Đăng ký tham gia trực tuyến tại
www.pcworld.com.vn

Thời gian cập nhật thông tin:
từ 8/10/2004 đến 30/11/2004.

Trân trọng kính mời các đơn vị CNTT tham gia.

- Cẩm nang tra cứu DUY NHẤT về các đơn vị công nghệ thông tin trong nước và nước ngoài hoạt động tại Việt Nam cùng những sản phẩm và dịch vụ.
- Đăng ký thông tin MIỄN PHÍ
- Tra cứu trực tuyến tại www.pcworld.com.vn.
- Sách Niên Giám CNTT Việt Nam 2005 sẽ phát hành vào tháng 12/2004.

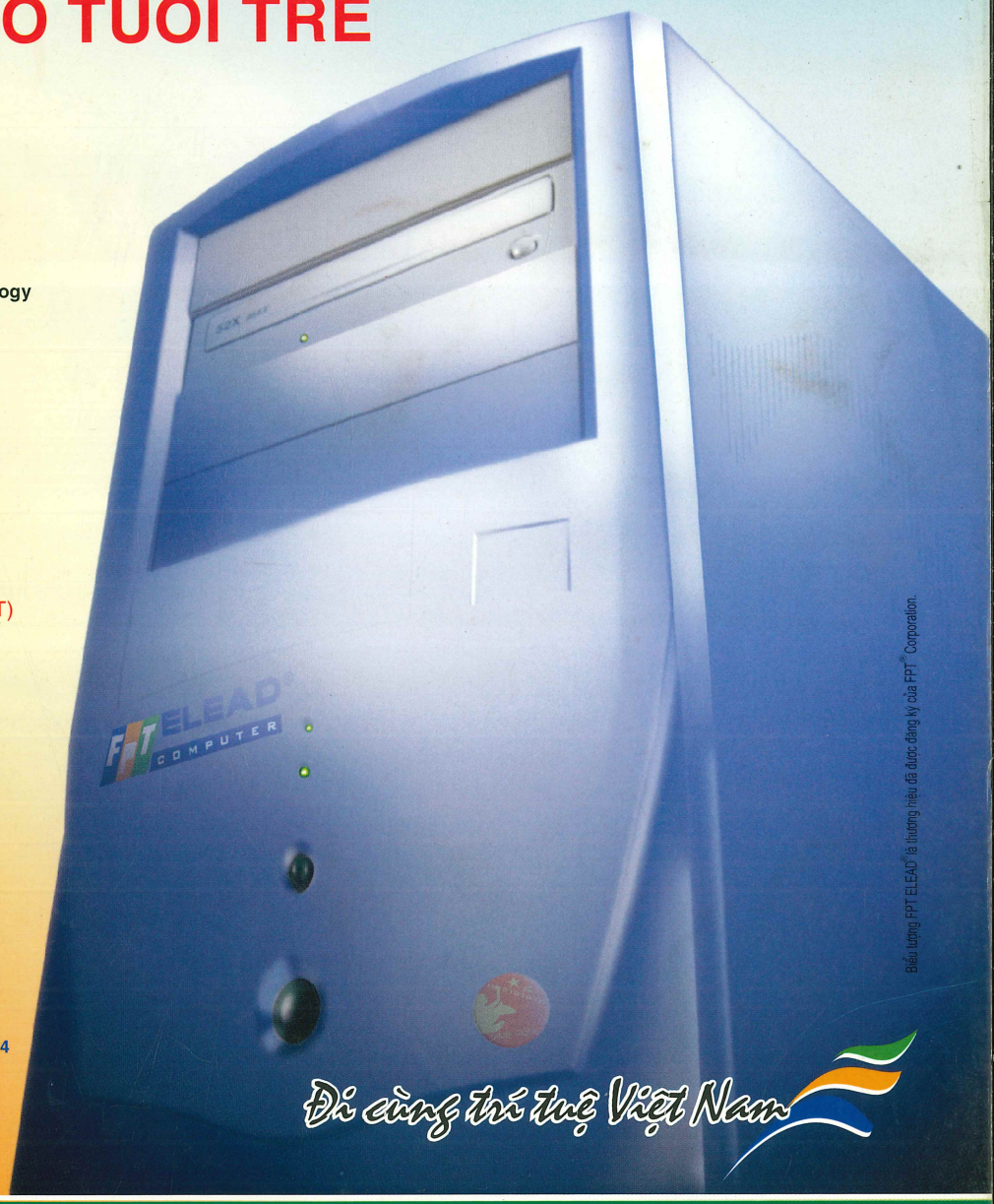
Mọi chi tiết liên hệ với Bộ Phận Niên Giám tại tòa soạn Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Email: niengiam@pcworld.com.vn

TP.HCM: 291 Điện Biên Phủ, Phường 7, Quận 3, TP. HCM
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338

HÀ NỘI: 308/2 Tây Sơn, Quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131

MÁY TÍNH THÁNH GIÓNG

TRI THỨC CHO TUỔI TRẺ



E89

Intel®Pentium®4 Processor 530 with HT Technology
(3.0GHz, 1MB Cache, 800 MHz FSB)
Intel®Desktop Board D865GVHz
DDRAM 256MB / HDD 40GB / **DVD 16X**
Intel®Extreme Graphics
Monitor 15" ELEAD
Keyboard/Mouse

M525

Giá: 5.250.000 VNĐ (Đã bao gồm VAT)

Intel®Celeron® Processor 1.8GHz
Intel® 845GV Motherboard
DDRAM 128MB / HDD 40GB / CD-ROM 52x
Fax modem 56Kb / NIC
Intel®Extreme Graphics
Monitor 15" ELEAD
Keyboard/Mouse

FPT ELEAD® COMPUTER

THƯƠNG HIỆU ĐƯỢC ƯA CHUỘNG NHẤT VN NĂM 2004

Đi cùng trí tuệ Việt Nam

Biểu tượng FPT ELEAD® là thương hiệu đã được đăng ký của FPT® Corporation.

www.elead.com.vn

Trụ sở chính
89 Láng Hạ Hà Nội.
ĐT: 04.8560 300 Fax: 04.8560 315
41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08.9252 545 Fax: 08.925 3145

Showroom
1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04.9426 506 Fax: 04.9426 507
57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP. HCM
ĐT: 08.9330076 - 9305135 Fax: 08.9330 075

Đường dây nóng: 08.9011236

Hãy là người thành công nhất

Sử dụng máy tính FPT ELEAD®E89 với bộ xử lý Intel® Pentium® 4 tích hợp công nghệ HT, để truy cập thông tin trên mạng, soạn thảo văn bản, xử lý số liệu, giải trí... sẽ giúp bạn thành công hơn trong cuộc sống.

Đại lý: **TP HCM:** Nguyên Hoàng 9203404 * CT TNHH-TM-DV TH Gia Việt 9310832 * CT TNHH AIG 9162275 * Nam An Thái 8340588 * Bửu Minh Duy 9253894 * CT TNHH TM DV Nguyễn Trần Tín 9895919 * An Thái 8966101 *MTC 8589524 * CT Hợp Nhất 9252367 * CH MT Trọng Nhân 9633160 * CT TNHH TM TH Phương Nam 9716876 * Đà Nẵng: CT IDE 825836 *CT Hân Thịnh 652378 * Trung tâm MT Điện lực 3613956 * CT Công nghệ TH Phương Tùng 656020 **Quảng Ngãi:** CT MHQ 825894 **Quy Nhơn:** Doanh nghiệp Bảo Châu * Minh Trung 811963 * DNTN Thành Nhân 820707 * TT TH BĐ Bình Định 818903 **Phú Yên:** DN Thành Cường 822376 **Nha Trang:** NT Computer 515989 **Ninh Thuận:** CT Sách Thiết bị Trường học 835392 * TT TH Bưu Điện Ninh Thuận 823507 **Bình Thuận:** CT CP Sách & TB TH Bình Thuận 814409 * CT TNHH-DV-VT-TM Việt Ấn 830212 **Daklak:** CT TNHH TH Tây Nguyên 860199 **Dak Nông:** CN CT TNHH Phương Nam 815172 **Gia Lai:** DNTN ALPHA 873876 * CT Vĩnh Tín 823432 * CT Đức Hưng 830789 **Kontum:** CT Vĩnh Tín 863351 * VT Xuân Hải 868899 * Kim Thịnh 862111 **Đà Lạt:** CT Vĩnh Thái 837777 **Bảo Lộc:** CH Châu Anh 710477 **Vũng Tàu:** CT TNHH Nga Anh 854149 * CHMT & TBVP Vũng Tàu 858281 **Đồng Nai:** CT Data 842244 **Bình Phước:** CT TNHH TM-KT-CNTT Quang Minh 885474 * CT Hoàn Mỹ 879622 * CT TNHH Tân Hoàng Gia 881346 **Bình Dương:** CT TNHH TH TM VN VBM 836888 **Tây Ninh:** CT TNHH TM Tân Nam 824097 **Long An:** DNTN Anh Việt 835378 * CT TNHH CNTHVT Nam Phong 891888 **Mỹ Tho:** CT TNHH INCOM 883969 * CT TNHH CN TM&DV TGN 885885 * CT TBVP Sao Nam (SOECO) 880454 **Bạc Liêu:** CH TBVP-MT Yến Nhi 827073 *STC 820861 **Vĩnh Long:** CT Bá Linh 827613 * DNTN Mekong 820778 **An Giang:** TB-VP Long Xuyên 841096 *CH Tin học An Giang 859958 **Trà Vinh:** CT TNHH SX-TM-DV TH Hoàng Sơn 856770 * VT Trà Vinh 856972 **Bến Tre:** CN CT TNHH TM DV KT TH Khang Thịnh 816688 * CH TM DV-VT-TH ETC 816677 * CT TNHH TM&CN Phương Nam 829606 * CT TNHH Đăng Quang 813181 **Cần Thơ:** DNTN Sao Mai (Star.com) 833730 **Đồng Tháp:** CT Nhật Minh 853107 **Sóc Trăng:** DNTN Gia Hoà 824067 * CT TNHH Dũng Kiều 821997 *CH VT Khải Thạnh 611373 **Cà Mau:** DNTN Minh Khôi 822200 * CT TNHH Huỳnh An 821278 **Kiên Giang:** DNTN Tây Nam 870845 * CT Tiến Phát 875478 *VT Trọng Phát 860528

intel inside HT pentium® 4

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel®Pentium®4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system.Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

The 6-DUAL Deluxe!

6-DUAL DELUXE

Giải pháp tốt nhất cho AMD Athlon™64 Processor Socket 939

1. Dual Power System
2. Dual CPU Bandwidth
3. Dual Channel DDR
4. Dual LAN
5. DualBIOS™
6. Dual Cooling

RAID Deluxe

K8 Triton™ series
GA-K8NS Ultra-939 NVIDIA nForce3 Ultra Chipset

- Socket 939 supports AMD Athlon™64 FX /Athlon™64 processor
- Supports Dual Channel DDR400 memory architecture
- Dual LAN solution with Gigabit LAN solution integrated
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated T.I. IEEE 1394b FireWire interface
- Integrated high quality 8 channel Audio Codec

IEEE 1394b | Dual LAN | USB 2.0 | DualBIOS™ | EasyTune™ 4 | 8-Ch Audio with UAJ

K8 Triton™ series
GA-K8NS Pro NVIDIA nForce3 250 Chipset

- Supports new generation AMD Athlon™64 processors
- Enhances system performance with DDR400 memory
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated GigaRAID IDE RAID Interface
- Integrated 8-channel AC'97 audio with Universal Audio Jack
- Integrated Gigabit LAN Ethernet controller
- Provides 3 IEEE 1394 FireWire ports

IEEE 1394 | IDE RAID | Gigabit LAN | USB 2.0 | DualBIOS™ | 8-Channel Audio with UAJ | EasyTune™ 4

K8 Triton™ series
GA-K8VT800M K8T800+8237 Chipset

- Supports new generation AMD Athlon™64 processor
- Enhances system performance with DDR 400 memory
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated high quality 6-channel AC'97 audio with Jack-Sensing
- Integrated 10/100Mb Ethernet controller
- Provides 8 USB 2.0 ports for high-speed connectivity

10/100 LAN | USB 2.0 | 8-Ch Audio with JS | EasyTune™ 4

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Tốc độ cao, sức mạnh và sự ổn định vượt trội - dòng bo mạch hỗ trợ bộ vi xử lý AMD mới nhất của Gigabyte sẽ là sự lựa chọn tuyệt vời dành cho những ai đam mê phong cách mạnh mẽ !

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw